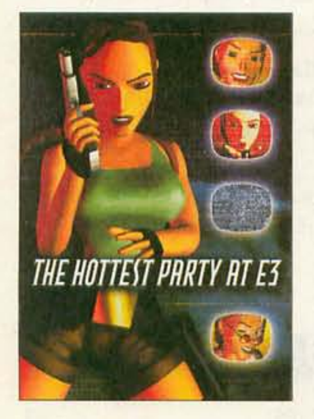


07 98
DM 6,50
S 52,-/sfr 6,50/lfr 158,-
Lit 8300/Pta 725,-/Dr 1700
VIDEO GAMES
Live von der E3
Das kommt auf Euch zu!
PS
Traumwelt im Test
Heart of Darkness
N64
Oberbäriger Überflieger
Banjo-Kazooie
WELTPREMIERE!
SEGAS NEUE 128-BIT-KONSOLE
TUROK 2
NINTENDO • SEGA • SONY
07
4 391062 306503

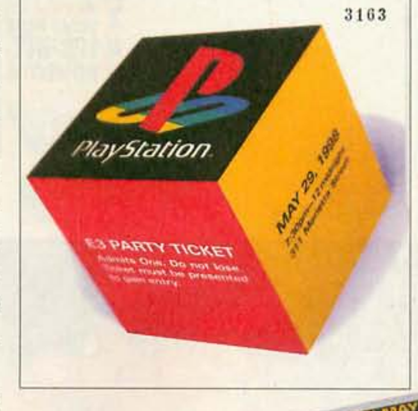

PlayStation
IRGENDWANN PACKT'S JEDEN
SUPER PANG COLLECTION
Seit 9 Jahren erfolgreich
in der Spielhalle -
jetzt endlich auf der PlayStation!
Auf zur großen Ballonjagd. Hol' Dir die drei
abgefahrenen Kultspiele als Sammlung auf einer CD!
PANG
(1989):
50 Level Tour-Mode
"Abseits von Polygon- und FMV-Schnickschnack zeigen
die "Pang"-Spiele, dass ein simples, aber durchdach-
tes Spielkonzept langfristig mehr Spass macht als
ein zusammengewürfeltes "Mega-Game".
Martin Gaksch, MANIAC
"Pang"-Trilogie mit Peng-Effekt: Simples Spiel-
prinzip, zeitlos motivierend - gutes Actionspiel
mit IQ-Faktor."
Martin Gaksch, MANIAC
"Selten hat eine Sammlung von Automatenklassikern so
viel Spass gemacht. Die Pang-Spiele
wurden 1:1 umgesetzt."
Michael Martin, BRAVO SCREEN FUN
SUPER PANG
(1991):
40 Level Tour-Mode
99 Level Panic-Mode
"Wer das Lesen von Hand-
büchern verabscheut und nach
einem einfachen, spaßigen
Spielprinzip im Tetris-Stil
sucht, ist bei der Super Pang
Collection bestens aufgehoben.
Hier wird auch noch echter
2-Player-Spaß ohne lästige gesplittete
Bildschirme geboten."
Ralph Karels,
VIDEO GAMES
PANG! 3
10 Level
Einsteiger-Mode
50 Level Tour-Mode
99 Level Panic-Mode
4 Spielcharaktere mit
unterschiedlichen
Eigenschaften
Im Exklusiv-Vertrieb von
INFOGRAMES
DEUTSCHLAND
Memory Card
1 block
1or2
Players
CAPCOM
© Capcom Co., LTD. 1997 All rights reserved.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony
Computer Entertainment Inc.

WHAT A MESS!



Besonders erhellend war die diesjährige E3-Show nicht gerade, dafür gefielen uns ihre Begleiterscheinungen umso mehr: Die B-52s spielten z.B. live (siehe Bild unten) auf Nintendos exklusiver "Private-Sports-Jam- '98-Party", bei Sony gab's ein Riesenfeuerwerk und Begleitmusik von den Foo Fighters, Eidos hatte ebenfalls Livemusik zu bieten sowie Tequila, frisch gezapft aus der Körperöffnung einer weiblichen Eisskulptur (Lara??), und GT Interactive lud konsequenterweise in die Soulstorm Brewery ein – "konsequent" deshalb, weil es in der Fortsetzung zu Abe's Oddysee nicht mehr um "Meech Munchies", sondern um belebendes Gebräu geht. Ganz zu schweigen von den vielen Special Appearances, wie Ed Koch (Ex-OB von NYC), Mira Furlan (Babylon 5), Gillian Anderson (Agent Scully), "Big Daddy Cool" Diesel usw. usf. oder den vielen Wettbewerben (z.B. Tekken 3-Turnier gegen Namcos Expertenriege), für die man allerdings so lange anstehen mußte, daß eigentlich nur Fachbesucher, die gar nicht vom Fach sein konnten, genug Zeit hatten, um teilzunehmen (grummel...).

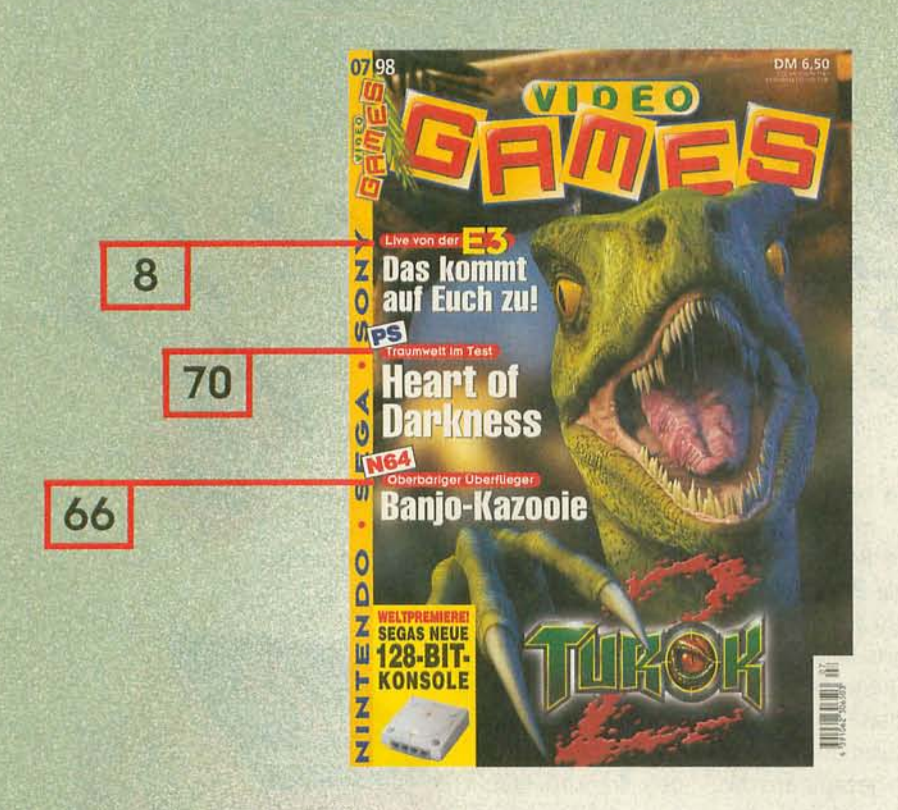
Ansonsten ist es verdammt schwer, diesmal einen Trend vorherzusagen. Obschon die Videospielkultur einerseits in immer breiteren Bevölkerungsschichten an Akzeptanz gewinnt, ist andererseits ein "Erwachsenwerden" der Branche mangels genug anspruchsvoller Titel nicht wirklich abzusehen. Warum die versprochene N64-Softwarelawine einfach nicht ins Rollen kommen will, weshalb Sega (zumindest außerhalb Japans) ziemlich tot ist und sich Sony ins Fäustchen lacht, das alles erfahrt Ihr gleich en detail im ausführlichen E3-Bericht ein paar Seiten weiter hinten. **Tschau for now**, **Eure,** vom unsäglichen Messelärm geschädigten, etwas ernüchterten, inzwischen wieder nüchternen, **USA-Heimkehrer**.







● Titelthemen



SPECIALS

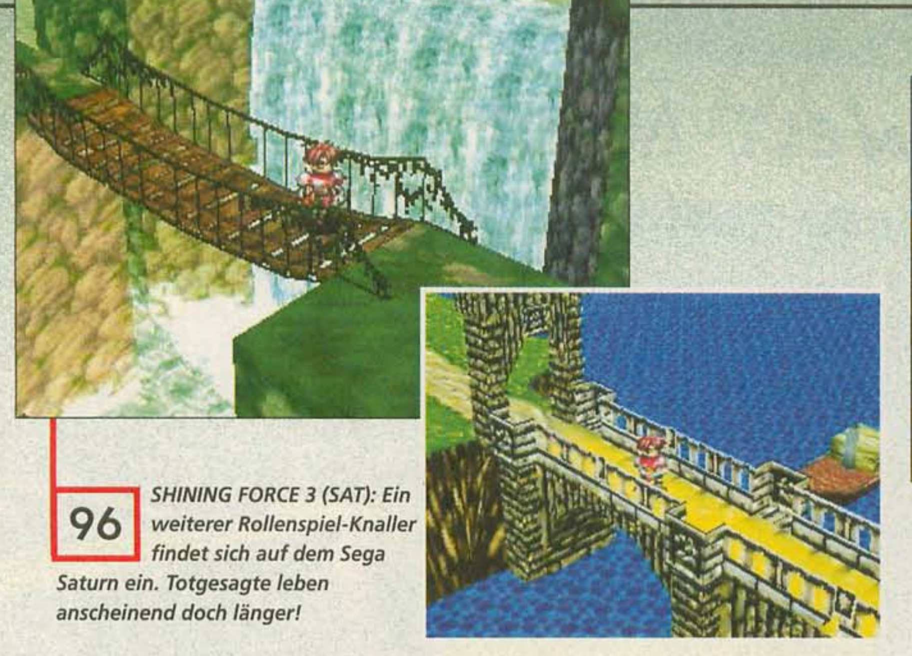
TIPS + TRICKS



66 *BANJO-KAZOOIE (N64): Der N64-Hit mit Bär und Vogel heimst 95% und einen Classic ein. Warum das so ist - lest selbst!*



8 *E3: Die wichtigste US-Unterhaltungsmesse darf natürlich diesen Monat auf keinen Fall fehlen. Unter anderem dabei: Crash Bandicoot 3 (PS), Wild 9 (PS), Cool Boarders 3 (PS), F-Zero X (N64), Jet Force Gemini (N64), Perfect Dark (N64).*



96 SHINING FORCE 3 (SAT): Ein weiterer Rollenspiel-Knaller findet sich auf dem Sega Saturn ein. Totgesagte leben anscheinend doch länger!



72 COLIN MCRAE RALLY (PS): Gran Turismo auf der Schlammpiste - so könnte man CMR beschreiben. Der kleine Tommi Mäkinen sieht dagegen arm aus ...





HEART OF DARKNESS (PS): 70 Infogrames wirft das bisher bunteste PS-Jump'n-Run ins Rennen. Erstmals kommen 16 Millionen Farben zum Einsatz.

PREVIEW

TEST



SONY PLAYSTATION

NINTENDO 64

SEGA SATURN

RUBRIKEN

WENN DIE WELT NICHT HÖREN WILL,





NBG VERLAG Tel. 09471-70170








ACTIVISION

Electronic Entertainment Expo Atlanta '98



Howard Lincoln und Peter Main verraten durch die Blume, daß Nintendos DD-Laufwerk gestorben ist.

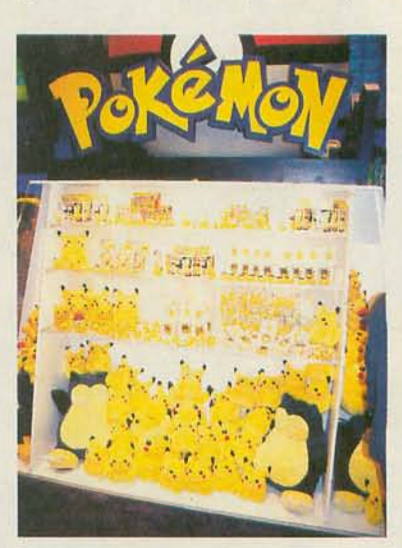
Wenn Amerikaner eine Show abhalten, dann wird richtig Gas gegeben. Drei Tage lang wurde aus allen Rohren geschossen, was die Lautsprecherboxen hergaben, wurden allerlei Meetings abgehalten und zu Cocktailparties geladen, gaben sich diverse Promis die Klinken in die Hand. Und die Crux von der Geschicht'? Verraten wir Euch gleich!

Bekanntlich gilt die E3, die – damals noch unter anderem Namen – einst in Chicago, dann in L.A., jetzt zweimal in Atlanta und nächstes Jahr wieder in L.A. stattfindet, als wichtigste Spielemesse von Welt. Diese Berechtigung hat sie allemal, alleine schon deswegen, weil sämtliche Vertreter und Gestalter dieser Multi-Millionen-Dollar-Industrie hier zusammenkommen. Etwas enttäuschend waren allerdings die wenigen Überraschungen und wirklichen Neuvorstellungen dieses Jahr. Segas **Dreamcast** wurde vorab in Japan bereits ausführlich präsentiert und war hier quasi nicht offiziell zu besichtigen (vom Saturn spricht ohnehin kein Mensch mehr – Sega hatte nicht mal ein Presskit zu bieten!). Von Nintendos **Disk Drive** ebenfalls keine Spur, der **Color Game Boy** nur hinter Glas und ohne Software. Und mit der PlayStation 2 hatte ohnehin im Traum niemand gerechnet.
Etwas mehr Neuheiten hatte die E3 dafür auf der Software-Seite zu bieten, obschon auch hier eigentlich nur Spiele gezeigt wurden, von denen man bereits wußte, daß sie eh bald erscheinen. Die wirklich interessanten Projekte, wie z.B. Nintendos geheime In-House-Titel oder neue Rare-Ware, konnte man offiziell entweder nur als Video bestaunen (z.B. **Perfect Dark**), oder eben gar nicht (*Metroid 64, Donkey Kong World 64, Punch Out 64...*). Ein weiterer, kurioser Messeaspekt war der, daß zwar für die PlayStation Unmengen von Spielen zu sehen waren und Sony wirklich keine Softwarenachschubsorgen (vor allem auch an hochwertigen Titeln) zu haben braucht – während Nintendo das Wasser bis zum Hals steht, weil massenmäßig kaum Spieleland in Sicht ist –, andererseits aber durchweg N64-Spiele die größten Ahhs und Ohhs geerntet haben. Unsere subjektiven E3-Messe-Highlights: Platz 1 **Zelda 64**, Platz 2 **F-Zero X**, Platz 3 **Turok 2**). So verrückt geht's da draußen zu in der großen, weiten Welt, da kann man mal sehen...



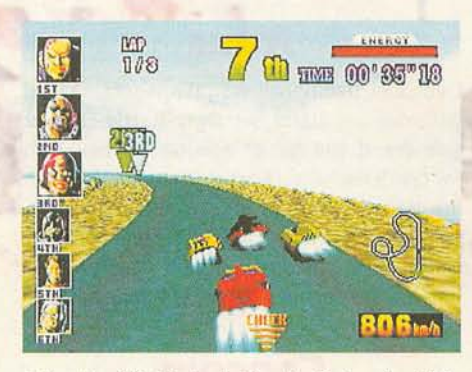
Nintendo

Obwohl das N64 natürlich weit mehr "kann", als Sonys 32-Bit-er, werden potentielle Partner immer noch durch folgende Faktoren abgeschreckt: N64-Entwicklungssyteme sind teurer als die von Sony, der Micro-Code wird nur sehr wenigen, altbewährten Entwicklern zugängig gemacht, die Programmierung ist zeitaufwendiger und das finanzielle Risiko weitaus größer, da jeder Publisher die Module, die im Schnitt 20 Mal teurer in der Herstellung sind als eine PS-CD, ja erst bei Nintendo kaufen muß. Bleibt er dann auf einem mittelmäßigen Spiel sitzen, ist der Schaden sehr viel höher, als wenn er auf der gleichen Menge Sony-Spielen sitzen bleiben würde. Das erklärt, warum viele Firmen nach wie vor zögerlich bei Nintendo mitmachen. Um von der geringen Anzahl neuer Titel abzulenken, wurden die wenigen vorzeigbaren Games wie **Zelda** (siehe auch Seite 25), **Twelve Tales: Conker 64** (siehe auch Seite 26), **Banjo-Kazooie** (siehe Test Seite 66), **F-Zero X** (erscheint am 14. Juli in Japan und ca. drei Monate später bei uns), **Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr.** oder **Star Wars: Rogue Squadron** (von LucasArts unter Mitwirkung von Factor 5) dementsprechend riesig gefeaturet. Damit wenigstens auch irgendwas brandneues Spielbares zu sehen war, mußte **Lode Runner 64** herhalten, ein 3D-Update der klassischen Goldschürfer-Puzzle-Serie. Den armen Programmierern von Big Bang war es auch sichtlich peinlich, die ruckelige und wenig aussagekräftige Alpha-Version ausstellen zu müssen. Da eben jene Firma aber demnächst von Nintendo geschluckt wird und dann unter einem Dach mit Nintendo Software Technologies firmiert (quasi die US-Version der japanischen "Miyamoto-Studios"), einer neugegründeten amerikanischen In-House-Entwicklungsabteilung, blieb ihnen keine andere Wahl. Andere, interessante Neuheiten sind zwar im Kommen, konnten meist aber noch nicht angespielt werden: **F-1 World Grand Prix** (von Paradigm/Video Systems, Zweispielermodus, 27 Fahrer, u.a. Schuhmacher und Hill; sieht sehr vielversprechend aus, US-Release bereits im Juli), **Jet Force Gemini** (siehe Seite 28), **Perfect Dark** (siehe ebenfalls Seite 28), **Earthbound 64** (Nachfolger des SNES-Hits von Nintendo, Release-Datum ungewiß) oder **Super Mario RPG 2** (bei uns ist damals allerdings nicht einmal der erste SNES-Teil erschienen, daher mehr als ungewiß).
Wundert sich eigentlich niemand, daß **Zelda** nun doch als Modul erscheint, und gar keine Rede mehr vom 64DD-Laufwerk ist? Auf einer Pressekonferenz



Nintendo im Pokémon-Fieber (nur für GB): Überall wimmelte es von den gelben Tieren.





F-Zero X spielt sich absolut bombastisch und gehört definitiv mit zu den besten 3 Spielen auf der Messe.

am Vortag der Messe gab Howard Lincoln von NOA dazu einige entscheidende Statements ab: "Aufgrund der gefallenen Silizium-Preise haben sich die Herstellungskosten für eine 256 Mbit-Cartridge um 50% reduziert und liegen jetzt etwas über 20 $. Vor ein paar Jahren dachten wir nicht, daß es möglich sein würde, ein so umfangreiches Spiel wie *Zelda* zu einem vernünftigen Preis als Modul veröffentlichen zu können. Wir haben nicht vor, das 64DD 1998 herauszubringen. Die Pläne für nächstes Jahr sind unbestimmt." Da mit *Zelda* auch gleichzeitig das Zugpferd zur Einführung der neuen Hardware aus dem Rennen ist, liegt die Vermutung nahe, daß es dem Disk Drive genauso ergeht wie einst dem CD-Laufwerk fürs Super Nintendo: Es wird auf nimmer Wiedersehen in einer japanischen Schublade verschwinden.



F-1 World Grand Prix (N64)

Dafür ist ein anderes Projekt schon so weit fortgeschritten, daß es bereits in wenigen Monaten als fertiges Produkt in den Läden erhältlich sein wird: der **Game Boy Color**! Von außen sieht der neue GB aus wie ein GB Pocket. Er ist lediglich hinten an der Unterseite etwas dickbäuchiger als sein Vorgänger. Der Bildschirm kann bis zu 56 Farben aus einer Palette von 32.000 Farben darstellen, und was man bisher sehen konnte, macht einen erstklassigen Eindruck. Sechs Spiele hat Nintendo in der Mache, so viel ist schon mal sicher. Eines davon wird vermutlich ein Mario-Hüpfspiel sein (da Wario ja erst seinen letzten großen Auftritt hatte). Erfreulich ist vor allem, daß alle neuen sowie alten Module gleichzeitig abwärts- und aufwärtskompatibel sind. Das heißt, Ihr könnt selbstverständlich alle alten Spiele auch mit dem GB Color benutzen (natürlich mit eingeschränkter Farbpalette; neuere Spiele mit Super-Game-Boy-Unterstützung sind bunter als ganz alte), sowie für den GB Color designte Spiele auch in schwarzweiß auf 'nem alten GB spielen. In Amerika soll das gute Stück 80 $ kosten, womit wir dann hier ungefähr bei 139.- DM liegen. Einen offiziellen Preis gibt es noch nicht.



Sony

Da Sony bekanntlich weniger geheimniskrämerisch mit neuen Spieleentwicklungen verfährt und die Presse kontinuierlich auf dem Laufenden hält, gibt es von deren Messestand auch nicht allzuviel Überraschendes zu berichten. Die meisten Neuheiten, wie **Klonoa**, **Treasures of the Deep** oder **Tombi** haben wir schon längst abgehandelt. Wirklich neu waren eigentlich nur **Spyro the Dragon** (siehe Seite 18), **Crash Bandicoot 3** (siehe ebenfalls Seite 18), **Akte X**, das Detektivspiel zur Serie (von Fox Interactive; die einzige Folge, die garantiert nicht im Fernsehen ausgestrahlt wird; über vier Stunden FMVs; 5 CDs), **Cool Boarders 3** (36 Kurse, Zweispielermodus, Linkoption), **Popcorn** (Actionspiel mit Puzzle-Elementen, Vierspielermodus und Öko-Touch), **Zero Divide 2** (siehe Test in dieser Ausgabe), **Syphon Filter** (ein neuer Spionage-Thriller von Sony Interactive Studios America über Terroristen, Biowaffen und andere scharfe Sachen) sowie **The Grandstream Saga**, ein äußerst interessant erscheinendes Rollenspiel von Sony höchstselbst, das ausschließlich aus Polygonen aufgebaut ist. Ach ja, noch was: Nach den putzigen, fluoreszierenden Memory Cards gibt es demnächst auch Controller in den drei neuen Farben weiß, schwarz und durchsichtig-matt zu kaufen.

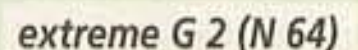


Sonys Messemotto: „Live In Your World Play In Ours"



Cool Boarders 3 (PS)

Popcorn (PS)





extreme G 2 (N 64)

Acclaim

Daß **Turok 2** eine der angenehmsten Messe-Überraschungen war, haben wir ja bereits im Vorspann vorweggenommen. Für einen ausführlichen Bericht zu diesem heißen Nachfolger blättert Ihr bitte fix weiter zur Seite 29. Ähnlich positiv angetan waren wir übrigens auch von **extreme G 2** (N64): Die Strecken sind wesentlich breiter, der Nebel ist etwas weniger geworden und einen Rückspiegel (Bild im Bild) hat *Probe* ebenfalls dazu spendiert (Release im November). Auch **Iggy's Reckin' Balls** (N64), das etwas andere Rennspiel für bis zu vier Kontrahenten, nimmt langsam Formen an (kommt Ende August) und hat allen prima gefallen. Eine echte Neuheit beschert uns Iguana/England mit **Shadowman** (N64), einem Action-Adventure, das durch seine deftige Story in Erinnerung bleibt (Voodoo, Serienmörder, etc.). Sportbegeisterte dürfen sich schon auf **NBA Jam '99** (N64),

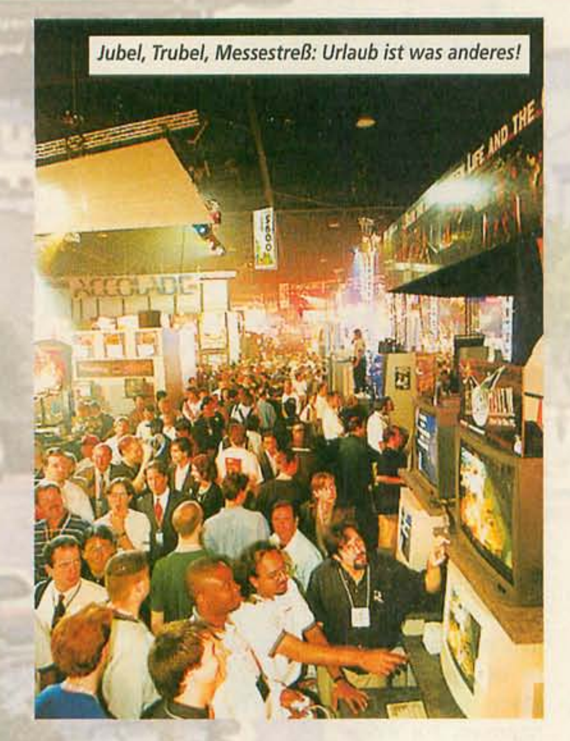


Das liebreizende Forsaken-Girl rückte bereitwillig Bussis und Autogrammkarten heraus.



Producer Dave Dienstbier & Lulu beim T2-präsentieren.

WWF Warzone (N 64)


Jubel, Trubel, Messestreß: Urlaub ist was anderes!

WWF War Zone (N64/PS), **NHL Breakaway '99** (N64, PS) und das wiederum verbesserte **NFL Quarterback Club '99** (N64) freuen.

Accolade

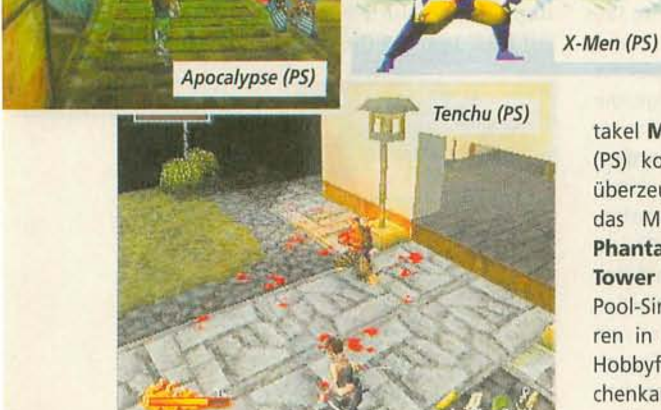
Alle Hochgeschwindigkeit-Fans dürfen sich gleich auf zwei neue Autorennspiele aus der altbekannten Test Drive-Serie freuen: **Test Drive 5** und **Test Drive: Off Road 2** rasen auf Eure PlayStation zu. Von der legendären Baseball-Serie **Hardball 6** (PS) gab es ebenfalls eine fast fertige Version zu sehen.

Activision

Marvel-Fans haben wieder einen Grund zum Feiern. Diesmal hat sich Activision die begehrte DC-Lizenz geschnappt, um aus der berühmten Comic-Riege einige unterhaltsame Spielchen zu stricken. Die Grafik des ersten dreidimensionalen **X-Men**-Beat'-em-Ups (PS) wirkte sehr detailliert, die Charaktere waren ungewöhnlich groß und ansprechend animiert. Des weiteren werkeln die Jungs an einem Spiderman-Abenteuer, mit dessen Entwicklung gerade erst begonnen wurde. In dem mittlerweile überarbeiteten Actionshooter **Apocalypse** (PS) steuert Ihr immer noch einen schwer bewaffneten Virtual-Bruce Willis samt Buddy-Partner durch verzweigte 3D-Labyrinthe und ballert Euch einen Weg durch pausenlos anrückende Angreifer frei. Auch Activision folgt dem Nostalgietrip der Industrie und zeigte seine Version der **Asteroids**-Aufbereitung (PS), die dem legendären Atari-Automatenklassiker grafisch zu neuem Ruhm verhilft. Zudem werden noch die beiden Action/Adventure-Perlen **T-ai Fu** (PS) und **Tenchu** (PS) von Activision vertrieben.


Test Drive: Off Road 2 (PS)


T-ai Fu (PS)


Apocalypse (PS)

X-Men (PS)


Tenchu (PS)

ASCII Entertainment

Mit **AirBoarding USA** ist ein spaßiger Hover Board-Racer für das N64 unterwegs. Das Strategiespektakel **Master of Monster: Disciples of Gaia** (PS) konnte weder grafisch noch spielerisch überzeugen. Auf knallharte Action-Fans zielt das Mech-Sequel **Armored Core: Project Phantasma** (PS) ab. Grusel-Schocker **Clock Tower II: The Struggle Within** (PS) und die Pool-Simulation **Backstreet Billiards** (PS) waren in einem noch sehr frühen Stadium. Für Hobbyfischer, die sich wegen abgelaufener Wochenkarte zu Tode langweilen, ist der Angelsimulator **Bass Landing** (PS) gedacht.

Atlus

Liebhaber traditioneller Strategieunterhaltung bekamen am Stand der **Ogre-Battle**-Erfinder erfrischend viel Neues geboten. Neben dem Fantasy-Scharmützel **Kartia** (PS) ist mit **Brigandine** (PS) ein weiteres RPG/Strategie-Game unterwegs. Noch nichts Lauffähiges war von **Trap Gunner** (PS) auszumachen, ein Action-Adventure das auf der alten *Spy vs. Spy*-Serie basiert.

Capcom

Traditionsbewußt hat der kleine "Horror-Laden" Capcom wieder eine schlagkräftige Umsetzungspalette von aktuellen und nostalgischen Automatenhits gezeigt. Die Grafik des Tag Team Fighters **Rival School: United By Fate** (PS) wirkte sehr kantig, dafür sind die Kämpfersprites ungewöhnlich groß und einigermaßen flüssig animiert. Einen sehr guten ersten Eindruck hinterließ die PlayStation-Version von **Darkstalkers 3**, das sich weder spielerisch als auch optisch vor der exzellenten Saturn-Konvertierung zu verstecken braucht. Für Sammler und Fans von Arcade/SNES-Oldies ist die **Capcom Generations: Ghost&Goblin**- und **Capcom Generations: 1942/43**-Collection (beide PS) gedacht. Auf der 1942er CD befinden sich jeweils die Originalversionen von *Ghosts & Goblins* (SNES), *Ghouls 'N Ghosts* (Arcade) und *Super Ghouls 'N Ghosts* (SNES). Bei **Pocket Fighter** (PS) fliegen Euch erstmals die Mini-Fäuste der Zwergen-Street Fighter-Garde um die Ohren. Neben einem witzigen Präsentation stehen dem Prügelfan alle Specials und Kniffe der großen Vorbilds zur Verfügung. Für Snowboard-Anhänger steht mit dem *Phat-Air*-Update **Freestyle Boardin '99** (PS) ein Abenteuer ins Haus.


Darkstalkers 3 (PS)


Rival School: United By Fate (PS)

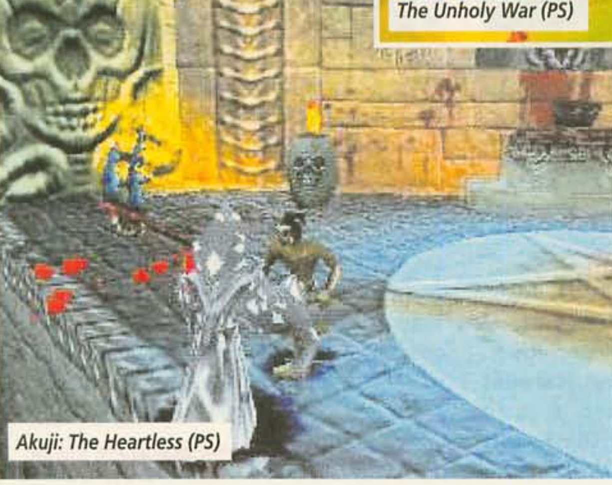
Crystal Dynamics

Klein aber oho lautete die Devise in der fürstlich ausgestatteten Crystal Dynamics-Suite. **The Unholy War** (PS) ist ein Arena-Shooter nach dem Cybersled-Prinzip. Mit schwerem Kriegsgerät rumpelt Ihr ohne Rücksicht auf materielle und menschliche Verluste durch ein quadratisches 3D-Terrain, das aus einer isometrischen Perspektive dargestellt wird. Mit dem Action/Adventure **Akuji: The Heartless** (PS) wagt man bei Crystal Dynamics den Schritt in ein schaurig blutiges 3D-Umfeld. Der Spieler steuert einen Voodoo-Kämpfer durch zahlreiche Katakomben mit dem Ziel, ein verschwundenes Zauberamulett zurückzuerobern. Ebenfalls recht fetzig geht es in **Soul Reaver** (PS), dem offiziellen **Legacy of Kain**-Sequel, vonstatten. Via Schwert und anderen scharfkantigen Stahlwaffen bietet man den anrückenden Zombiehorden ordentlich Paroli. Zahlreiche Zaubersprüche und knackige Rätsel versprechen ein munteres Dungeon-Gekloppe. Hinter verschlossen Türen konnten wir noch einen Blick auf das neue **Gex-3D 2** (PS) - der genaue Titel steht noch nicht fest - werfen. Mit gewohnten Jump'n'Run-Manövern dirigiert Ihr den Echsen-Star durch wunderschöne 3D-Landschaftsszenerien, die mit traditionellen Gemeinheiten und Feindscharen übersät sind. Auch der Humor kommt sicher nicht zu kurz: In der brandneuen Mexiko-Stage durften wir stilgerecht mit Sombrero auf einem Esel reiten.

Soul Reaver (PS)



The Unholy War (PS)



Akuji: The Heartless (PS)

Eidos

Das mit Abstand am meisten beachtete Spiel auf diesem Messestand war selbstverständlich die zweite Neuauflage von *Eidos*' Megakassenschlager **Tomb Raider 3** (PS), dem wir auf Seite 22 eine ganze Seite widmen. Aber die restlichen Produkte im Schatten der allgegenwärtigen Lara müssen sich keineswegs verstecken. **Ninja - Shadow of Darkness** (PS), das im September erscheinen soll, ist ein klassisches Arcade-Action-Spiel, bei dem Ihr Euch mit einem jungen Ninja



Gruppenbild mit Lara, Sascha, Hooligan und Wolfi.




Omikron (PS)



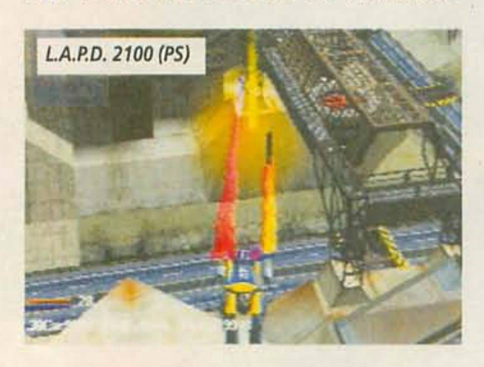
Warzone 2100 (PS)

Dirk mit lebensgroßer Ninja-Figur.

namens Kurosawa durch eine düstere Mythenwelt kämpft. Mehr als 50 verschiedene Kampftechniken müssen hier erlernt werden - *Ninja* ist weit mehr als ein normaler Final-Fight-Verschnitt. Ebenfalls prügellastig ist **Fighting Force 64** (N64), eine Umsetzung des soliden PlayStation-3D-Action-Krachers (Release im Oktober). Gefolgt werden diese "Hauptprodukte" Ende des Jahres von **Warzone 2100** (PS), einem actionhaltigen Echtzeit-Strategiespiel und **Omikron** (PS), noch 'nem weiteren (Cyber)Action-Adventure. **Vermin!**, ein sehr skurril anmutendes Adventure mit viel Einblick in Innereien und das 17. Jahrhundert, steht uns allerdings erst 1999 ins Haus.

Electronic Arts

Wie jedes Jahr präsentierte EA Sports selbstredend auch dieses Jahr wieder ihre üblichen Updates, als da wären: **NHL '99** (PS, N64), **Nascar '99** (PS, N64), **Madden NFL '99**, **NCAA Football '99** (PS), **Moto Racer 2** (PS) sowie eine PGA-Fortsetzung unter dem Namen **Tiger Woods '99** (PS) und eine neue Boxsimulation mit dem catchy Titel **Knockout Kings** (PS) featuring Muhammad Ali, Evander Holyfield und andere Größen. Abgesehen von diesen sportiven Highlights wurden drei weitere PlayStation-Neuheiten vorgestellt. **Dungeon Keeper 2** glänzt mit neuen Verliesen, Fallen, Zaubersprüchen und Feindkreaturen, **Small Soldiers** ist ein 3D-Action-Titel, den wir Euch in der nächsten Ausgabe noch ausführlicher vorstellen, und in **L.A.P.D. 2100** müßt Ihr als Cop das Los Angeles der Zukunft von Gangs befreien, wahlweise auch mit 'nem Kollegen im Splitscreen-Modus.


L.A.P.D. 2100 (PS)



Moto Racer 2 (PS)

Gremlin

Den Machern von **Grand Theft Auto** und **Space Station Silicon Valley** (siehe Seite 27) scheinen die glorreichen Ideen nicht auszugehen. Mit **Body Harvest** (N64) könnte dem berühmten schottischen Entwickler ein weiterer Glücksgriff gelingen. Beginnend im Griechenland des Jahres 1916 und endend in der Zukunft erlebt Ihr die Geschichte des 20. Jahrhunderts (die Welt wird fortwährend von Killerinsekten terrorisiert) komplett neu. Das schnelle und zugleich originelle Strategiespiel **Tanktiks** für Sonys PlayStation (Kräne, Panzer und vor allem Schafe sind hier sehr wichtig) sollte man ebenfalls im Auge behalten - stammt übrigens auch - wie schon die drei zuvor genannten Titel - von DMA Design. Gegenüber diesen beiden ausgesprochen interessanten Projekten wirkten dann Gremlins Eigenproduktionen **Actua Tennis**, **Buggy** (Micro-Machines-Klon) sowie das *Tempest* nachempfunden Ballerspiel **N2O** - Test bereits in der nächsten Ausgabe - leider etwas blaß (alle PlayStation).


Body Harvest (N64)

GT-Interactive

Ein weiterer 3D-Shooter der härteren Sorte (aus gegebenem Anlaß darf nicht mal dessen Name erwähnt werden) für die PlayStation ist schon unterwegs - sogar als Pal-Konvertierung. Den bekannten Helden steuert Ihr dabei aus der Rückenansicht durch monsterverseuchte Stadtgebiete. Mit schwerem Schußgerät macht Ihr Jagd auf ausgerastete Maschinen und furchteinflößendes Ungeziefer. Etwas gemächlicher geht es in **Oddworld: Abe's Exoddus** (PS) vonstatten. Auf Abes neuerlicher Abenteuerreise gilt es in altgewohnter Manier, verschiedene Minirätsel (Schalter, Zugbrücken, etc.) zu lösen und jede Menge versteckter zu entdecken. Neuerdings verfügt Abe über außergewöhnliche "Emotions"-Fähigkeiten, die seine Artgenossen schlagartig verärgern und so zu lustigen Kurzschlußhandlungen, wie z.B. Backpfeifen-Orgien, führen können.


Oddworld: Abe's Exoddus (PS)

Hasbro Interactive

Mittlerweile hat der amerikanische Spielzeugriese dank beachtlicher Zukäufe, wie z.B. die Überbleibsel des gesamten Atari-Nachlasses (inklusive Jaguar und aller Spiele-Lizenzen), ein ansehnliches Videogames-Imperium auf die Beine gestellt. Damit ist sichergestellt, daß uns



Centipede 3D (PS)



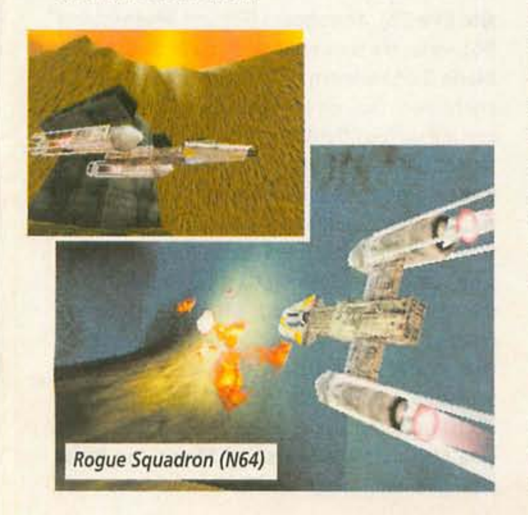


Glover (N64)

Hasbro auch in Zukunft mit einem namhaften Remake-Sortiment quer durch die Genrepalette erfreuen wird. Bei **Glover** (N64) gilt es einen kleinen Ball via Handschuh und allerlei Tricks sicher durch die 3D-Landschaft zu manövrieren. Durch den anfangs erwähnten Lizenzdeal bereitet man bereits das erste Comeback eines legendären *Atari*-Klassiker vor: Tausendfüßler **Centipede 3D** (PS) fetzt in aufbereiteter Grafikform durch den dichtbesetzten Pilzwald, was wir natürlich via Giftkanone zu verhindern wissen. Als Bonus soll auch noch der Originalklassiker mit auf die CD gebannt werden.

Infogrames

Auf dem Stand der in Lyon ansässigen Firma gab es eine überraschend große Palette an PlayStation- und N64-Neuheiten zu bewundern. Der Gürteltier-Konzern setzt verstärkt auf seine frisch erstandende Warner-Lizenz. Mit **Looney Tunes: Space Race** (N64), **Duck Dodgers** (N64) und **Tasmania Express** (N64) werden in den Staaten (Ex-Ocean) drei N64-Toon's-Abenteuer entwickelt. Zusätzlich befindet sich ein **Bugs Bunny: Lost in Time**-Spiel für die PlayStation in der Pipeline. Über den heißersehnten Agententhriller **Mission: Impossible** (N64) werden wir bereits in der nächsten Ausgabe ausführlich berichten. Die beiden N64-Jump'n-Runs **Jest** und **Space Circus** (siehe Preview diese Ausgabe) waren ebenfalls am Stand vertreten. Erstmals zu sehen gab es das mit Hochspannung erwartete **V-Rally** für das N64. Eine verbesserte Grafik-Engine, neue Strecken, ausgefeiltere Fahrzeug-Physik und zusätzliche Optionen versprechen ein grandioses Update. PlayStation-Fans müssen allerdings nicht neidisch auf die N64-Version blicken, denn **V-Rally 2** ist bereits in der Mache und soll noch Ende dieses Jahres erscheinen.



Rogue Squadron (N64)

Interplay

Hier ist bekanntlich auch Shiny Entertainment vertriebstechnisch untergekrochen. Deren neueste Hits, **Wild 9s** und **Messiah** (beide PS) stellen wir aber wegen ihrer herausragenden Bedeutung auf Seite 24 gesondert vor. Desweiteren gab es **Earthworm Jim 3D** (N 64, PS) von den schottischen Entwicklern *VIS Interactive* in relativ fortgeschrittenem Stadium zu bestaunen, sowie Crime Killer (PS) von *Pixelogic* und **VR Baseball '99** und **VR Football '99** (beide PS).

Konami

Klar, daß die konamische "Agentensimulation" **Metal Gear Solid** (PS), über die wir ja auch schon ausführlich berichtet haben, im Mittelpunkt des Interesses stand (Release November). Aber man lebt schließlich nicht von *MGS* alleine, auch **ISS '98** (PS) und **ISS Pro '98** (N 64) wollen lobend erwähnet sein (Doppelanpfiff im September). Etwas länger (bis Anfang 1999) müßt Ihr Euch allerdings noch bis zu **Castlevania 3D** und **Hybrid Heaven** (beide N64) gedulden. In letzterem Spiel geht es übrigens hoch her: Ihr müßt den Präsidenten der Vereinigten Staaten befreien! Für PlayStation-User gibt es außerdem Nachschub in Form von **Dolphin's Dream** (Tauch-Adventure), **Poy Poy 2** und dem atmosphärisch dichten Horror-Schocker **Silent Hill**.



ISS Pro '98 (N 64)

Lucas Arts

Die einzig neue Konsolen-Innovation war mit **Star Wars: Rogue Squadron** (N64) auszumachen. Hier handelt es sich nach **Shadows of the Empire** um das zweite N64-Star Wars-Spiel, an dem das erfolgreiche Softwarehaus in Zusammenarbeit mit Factor 5 werkelt. Der Spieler steuert dabei einen X-, Y-, V- oder A-Wing-Fighter durch die feingeschwängerten Tie-Fighter-Lufträume. In späteren Missionen besteigt Ihr sogar einen Snowspeeder und flitzt damit quer über die Planetenoberflächen hinweg.

MGM Interactive

Beim Softwareableger des Filmriesen MGM Interactive spielten wir das neue Bond-Actionspiel **Tomorrow Never Dies** (PS) an. Die Filmumsetzung beinhaltet mehrere Spielprinzipien (Action-Shooter, Racing-Sequenzen etc.), die aber insgesamt gesehen in keinem Punkt so richtig überzeugen können. Die zweite MGM-Neuheit gab es mit **Tiny Tank: Up your Arsenal** (PS) zu sehen, das im Grunde ein auf lustig getrimmtes Panzer-Ballerspiel darstellt.

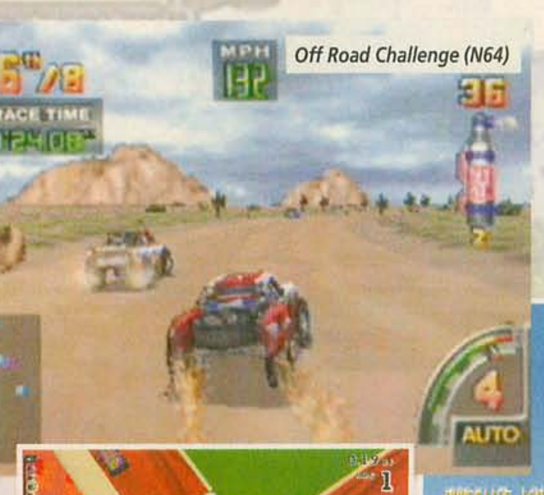


Tiny Tank: Up your Arsenal (PS)

Midway

Ein berühmter Brutalo-Prügler (ja genau, der BPjS-All-Time-Klassiker!) geht auf dem N64 und der PlayStation in die vierte Runde. Diesmal treten alle Kämpfer voll-polygonisiert in den schaurigen Kampfarenen an, um ihre brachialen Special Moves loszuwerden. Unter dem Titel **Chopper Attack** (N64) bringt *Midway* das bereits schon vor längerer Zeit in Japan erschienene **Wild Choppers** offiziell in westliche Gefilde. Zudem befindet sich die Fortsetzung des Arcade-Rennspiel **Rush 2: Extreme Racing USA** für das N64 in Arbeit. Ein Racer ganz im Stil von *Hardcore 4x4* ist mit **Off Road Challenge** (N64) unterwegs. Ihr besteigt unterschiedliche Monstertruck-Vehikel und wetzt über abwechslungsreiche Geländestrecken hinweg. Gezeigt wurden außerdem noch die Nintendo 64-Umsetzungen von den beiden PS-Hits **Gex 64: Enter the Gecko** (N64) und **Micro Machines 64**. Das Geschicklichkeitsspiel **R/C Stunt Copter** (PS) beschäftigt Euch mit ferngesteuerten Hubschraubern (ehemals **Fly by Wire**), was somit folge-




Off Road Challenge (N64)

Micro Machines 64 (N 64)

Gex 64 (N 64)

richtig aus den Entwicklerhaus *Shiny Entertainment* stammt. Desweiteren hat Midway eine schlagkräftige Lizenz von **Jackie Chan's Stuntmaster** für die PlayStation an Land gezogen.

Mindscape

Das alteingesessene Softwarehaus hatte außer PC-Spielen nur einen neuen Titel auf dem Messestand vorzuzeigen. Wer auf kleine, flinke Ratten steht, wird sicher seinen Gefallen an dem neuen Geschicklichkeitstest **Rat Attack** (N64, PS) finden. Als Rattenfänger besteht Eure Hauptaufgabe darin, alle freilaufenden Nager in ihren Käfig zurückzuverfrachten.

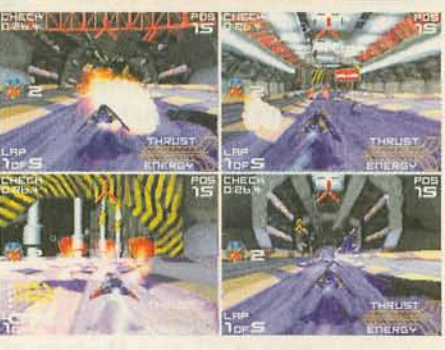
Namco

Warum Namco jedes Jahr eine derart riesige Standfläche anmietet, wird wohl für immer deren bestgehütetes Firmengeheimnis bleiben. Neben dem allseits bekannten Playstation-Titeln **Tekken 3** & Co. war nur eine einzige Neuheit auszumachen. In überarbeiteter Variante startete **Pac Man 3D** erneut einen Versuch, bei den Messebesuchern gebührenden Anklang zu finden. Nun denn, das war's dann auch schon. Lediglich ein Automat mit dem **Soul Edge**-Nachfolger deutete auf ein weiteres PlayStation-Debüt hin.

Psygnosis

Die europäischen Vorzeigeprogrammierer aus Liverpool haben natürlich wie jedes Jahr eine ganze Latte Neuheiten anzupreisen. Unser vorrangiges Interesse galt selbstredend dem ersten N64-Projekt, **wipEout 64**, das trotz seines frühen Stadiums schon recht überzeugend wirkte. Einen Vierspielermodus wird es erstmals geben, sowie fünf neue Waffenarten. Recht kläglich, um nicht zu sagen verheerend, wirkte dazu im Gegensatz **Formel 1 '98** (PS), dem laut Release-Liste nur noch sechs Monate bleiben, um in Form gebracht zu werden. Das sehr stimmungsvoll gestaltete Adventure **O.D.T.** (N64/PS) beeindruckte erwartungsgemäß, genauso wie **Psybadek** (PS) ein neuartiges Plattform-Abenteuer, bei dem Ihr mit schwebenden Skateboards, sogenannten Hoverdeks, durch die Gegend flitzt. Weltraum-Shooter **Colony Wars 2** (PS) ist mit ziemlicher Sicherheit ein Hit-Kandidat – 'ne Augenweide ist's jetzt schon allemal. Witzigerweise macht sich auf diesem Gebiet die Firma mit **Blast Radius** (PS), **Eliminator** (PS) und **Lander** (PS) gleich selber Konkurrenz. Die Reste: **Global Domination** (PS) – ein Action-Strategie-Mix mit Waffentechnologien von 1950 bis weit ins 21. Jahrhundert – **Attack of the Saucerman** (PS) – ein Marsmännchen-Hüpfspiel – und dem agentenlastigen **The Contract** (PS).


R/C Stunt Chopter (PS)



Rage Software

Ein weiteres Rundum-Geballere, das stark an ein paar indizierte PS-Spiele erinnert, ist mit **Expendable** (PS) unterwegs. Mit schwer bewaffneten Supersöldnern zieht Ihr durch futuristische Cyperspace-Szenarios und räumt dabei alles aus dem Weg, was sich im näheren Umkreis bewegt.


Expendable (PS)

Squaresoft

Electronic Arts und Squaresoft haben in Japan und den USA jeweils ein Joint-Venture-Unternehmen mit den Namen **Square Electronic Arts** (für die USA) und **Electronic Arts Square** (für Japan) gegründet, um sich gegenseitig in ihren Heimatterritorien bei Distribution und Marketingmaßnahmen (sogar gemeinsame Entwicklungen sind nicht ausgeschlossen) zu unterstützen. Squares nächste drei Rollenspiele, die ins Englische übersetzt werden, **Parasite Eve** (PS), **Xenogears** (PS) und **Musashiden** (PS), sowie die Schwertkampfsimulation **Bushido Blade 2** (PS) werden in Amerika bereits über EA erscheinen. Daß dieser Schritt auch Auswirkungen auf die Veröffentlichung von Square-Produkten in Europa haben wird, liegt auf der Hand. Die zweite große Ankündigung von Square bezog sich erwartungsgemäß auf den achten Teil der FF-Serie. Obschon so gut wie fertig (nur die japanische Version, wohlgemerkt!), müssen sich sowohl die Amis als auch wir noch ein weiteres Jahr gedulden, bis alles fein säuberlich übersetzt ist. Dafür soll **FF VIII** (PS) dann noch mehr die älteren Semester ansprechen, ist somit weniger "kindisch" gehalten als der letzte Teil und stellt mehr eine Mischung aus **Secret of Mana** und **Parasite Eve** dar. Sogar an **FF IX** wird schon mit



Final Fantasy VIII (PS)




Mushashiden (PS)

Hochdruck gearbeitet, wie wir aus gut unterrichteter Quelle erfuhren, aber so weit wollen wir jetzt nicht wirklich vorgreifen...

Sunsoft

Exklusiv für PlayStation bereitet man die 3D-Action-Schlacht **Hard Edge** (PS) vor. Ihr erforscht eine Reihe von mysteriösen Schauplätzen, prügelt mit Beat'em-Up-verwandter Schlagvielfalt auf anrückende Gegnerhorden ein und kommt nebenbei in den Genuß eines malerischen Render-Umfeldes. Zudem wurde noch ein Fußballspiel angekündigt, das unter dem Lizenz-Titel **PUMA Street Soccer** (PS) gerade entwickelt wird.

Take 2 Interactive

Über Take 2, vormals BMG Interactive, ziehen eher dunkle Wolken auf. Erst läuft ihnen Crystal Dynamics davon, und jetzt kaufte auch noch Gremlin DMA Design auf. Das letzte Produkt aus dem DMA-Vertrag, **Space Station Silicon Valley** (N64), erscheint aber noch bei Take 2. Ansonsten war nur noch das futuristische 3D-Rennspiel **Thrust Twist 'N Turn** (PS) und **Monkey Hero** (PS, siehe auch Preview auf Seite 38) zu sehen.

THQ

Alle Bowling-Freunde dürfen sich auf eine 3D-Simulation freuen, die auf den Namen **Brunswick Circuit Pro Bowling** (PS) hört. THQ hat sich außerdem die Rechte für den Shooting-Star **G-Darius** (PS) gesichert. Taito arbeitet gerade an der PAL-Fassung, die unter anderem geschwindigkeitsoptimiert und ohne Letterbox-Streifen auch bei uns erscheinen soll. **Rugrats** (PS, N64) ist ein actiongeladenes Abenteuerspiel, das auf einer bekannten TV-Serie basiert. Ebenfalls vorgestellt wurde die N64-Version von **Penny Racers** und das verrückte Samurai-Scharmützel **Shao Lin (PS).** Zu guter Letzt gab es noch das finstere Sci-Fi-Adventure **Dead Unity** (PS) zu sehen, das sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet. Auch eine ganze Reihe neuer Game-Boy-Titel hat THQ im Produkt-Programm, wie z.B- **Small Soldiers** und **Yoda Stories**.


Brunswick Circuit Pro Bowling (PS)



Penny Racers (N64)

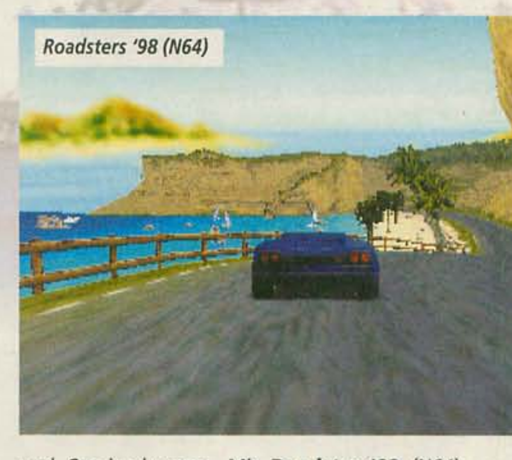
Shao Lin (PS)

Titus

Erstmals durfte man **Superman** auf dem N64 ausgiebig probespielen. In der Rolle des stählernen Helden ist es Eure Aufgabe, Metropolis vor Lex Luthor und seinen Schergen zu retten. Im Kampf benutzt der Krypto-Junge öfters mal schwere Gegenstände wie Autos, Züge oder Laternenpfähle, um seinen Rivalen diese Nettigkeiten liebevoll um die Ohren zu hauen. Natürlich verfügt der Comic-Held über alle Super-Fähigkeiten (Röntgenstrahl, Flugfähigkeit etc...), wie wir sie aus den Filmen und Comics kennen. Mit **Roadsters'98** (N64) gibt es neues Futter für alle **Automobili Lamborghini**-Piloten. Außerdem hat Titus für den Color Game Boy sein erstes Support-Spiel in der Mache. In **Quest for Camelot** geht Ihr *Zelda*-like auf ergiebige Abenteuerreise. Den Schachsimulator **Virtual Chess 64** (N 64) werden wir (wegen verspäteter Bemusterung) nächste Ausgabe im Testteil antreten lassen.



Superman (N64)


Roadsters '98 (N64)

Ubi Soft

Jede Menge spielerische Glanzpunkte waren am Ubi Soft-Stand im Konsolen-Bereich zu sehen. So kommen dieses Jahr noch **Tonic Trouble** (N64) und **Buck Bumble** (N64). Einen recht soliden Eindruck hinterließ das 3D-Rennspiel **S.C.A.R.S** (PS, N64), was soviel bedeuten soll wie "Super Computer Animal Racing Simulation". Für Verfolgungsduelle quer durch die Landschaft stehen ein Dutzend unterschiedliche Sci-Fi-Boliden zur Auswahl. Alle Filzball-Freunde dürfen sich derweil auf **All Star Tennis 99** (PS) freuen. Die PlayStation-Version von **Rayman 2** ist bereits seit zwei Jahren in Arbeit, allerdings war den Entwicklern zu wenig 3D im Spiel, deshalb wurde die 2,5D-Engine komplett neu überarbeitet. Die ersten Resultate durften geneigte Messebesucher allerdings erst anhand einer PC-Fassung probespielen.



S.C.A.R.S (PS)





Live-Werbung für Army Men 3D für die PlayStation.



Thrill Kill ist ein ziemlicher Oberhammer (der für Virgin aber auch nach hinten losgehen könnte).

Virgin Interactive

Jungfrauen (Virgins) warn's nur auf der Messe noch, inzwischen scheint die Heirat mit GT Interactive besiegelt. Nichtsdestotrotz widmen wir den Jungs aus dem hohen Norden zum "Abschied" noch ein paar eigene Zeilchen. Wie sich das für den Westwood-Besitzer Virgin gehört, gibt's natürlich einen **C&C**-Nachschlag: **Alarmstufe Rot – Gegenschlag** (PS); spitzenmäßig, das Teil! **Professional Sports Car Racing** (PS) wartet dagegen mit den Traumautos der '98er Touring-Car-Saison inklusive einem Zweispieler-Splitscreenmodus auf. **Golden Nugget** (N64) ist eine Casino-Simulation und beinhaltet alle 15 klassischen Glücksspiele (erscheint aber nur in USA). **VIVA Soccer** (PS) hat die WM zwar knapp verpaßt, aber Hauptsache mit dabeigewesen, nö. Und damit wirklich auch für jeden was dabei ist, gibt's noch den Prügler **Thrill Kill** (PS), dessen Name gleichzeitig Programm ist. Gegen Ende des Jahres stehen dann noch **Victory Boxing 2** (PS) und **Wing Over 2** (PS) auf dem Programm.

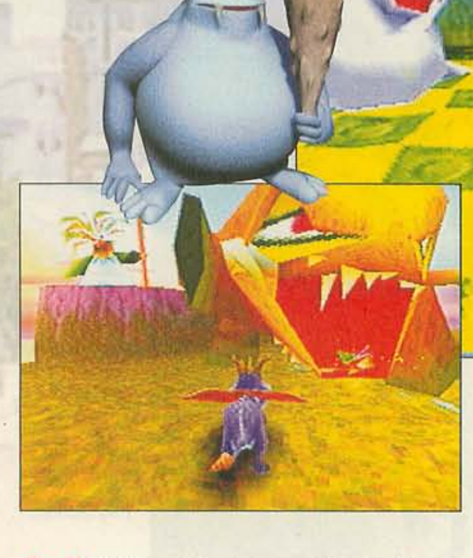
Working Design

Ein weiterer, ehemaliger SAT-Only-Titel wechselt die Fronten: **Thunder Force V: Perfect System** (PS) spielt sich genauso flott wie das Original. Bei **Silhouette Mirage** (PS) handelt es sich um ein abgefahrenes Comic-Adventure-Beat'em-Up, das mit abgedrehten Charakteren und witzigen Slapstick-Paraden aufwartet. *ds/ws*









Mark Cerney, Producer von **Crash Bandicoot 1+2**, hat sich eines neuen tierischen Projekts angenommen und betreut nun bei Insomniac (den *Disruptor*-Entwicklern, die übrigens ebenfalls zu Universal Interactive Studios gehören) das Spyro-Team. Wie in *Gex 3D* oder *Croc* kann sich Euer Held, ein kleiner lila Drachen, völlig frei in den sechs großen 3D-Welten (insgesamt 36 Level) bewegen. Eure Aufgabe ist es, 120 kristallene Drachenstatuen zu finden, die eigentlich gar keine Statuen sind, sondern verzauberte Familienangehörige von Spyro. Außer Feuerspucken und Gegner rammen (Sonys Dual Shock Controller wird übrigens unterstützt) könnt Ihr auch ein Stück weit fliegen. Die Grafik und die Effekte beeindrucken zwar auf Anhieb, ob man jedoch gerade hier einen großen Durchbruch, geschweige denn einen Mario für die PlayStation erwarten darf, bleibt fraglich. Der Spagat zwischen Disneyschem Grafikstil und spielerischer Tiefe war schon immer ein verdammt schwieriges Kunststück. *ds*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Spyro the Dragon
Genre:	Jump'n Run
Hersteller:	Sony

Geplanter Erscheinungstermin:

Ende 1998



Welch grandiose Messeüberraschung, ein Schachzug, mit dem wirklich kaum jemand in der Branche gerechnet hatte: Sonys liebenswertes Maskottchen Crash darf noch ein drittes Mal ran an die Buletten! **CB 3** ist selbstverständlich noch größer, besser, interaktiver und abwechslungsreicher, eben all das, was auch die dritten Teile von Tomb Raider, Cool Boarders, etc. laut Herstellerangabe auszeichnet. Mehr Animationsphasen gehören natürlich genauso zum Fortsetzungsgeschäft wie zusätzliche Moves (z.B. Super-Body-Slam oder ein neuer Doppelsprung) und Waffen (Apfel-Laser-Bazooka). Um die Déjà-Vu-Erlebnisse möglichst gering zu halten, haben die Naughty Dogs ihrem Dr. Neo Cortex eine Zeitmaschine angedichtet, durch die Ihr ein paar Jahrhunderte zurückreist. Die Level spielen daher auch im alten Ägypten, Rom, oder zu Brontosaurus' Zeiten. Wer Sonys fuchsigen Held bereits fest ins Herz geschlossen hat, der darf sich schon mächtig auf die abermalige Fortsetzung freuen, mehr Bewegungsfreiheit verspricht allerdings Spyro. *ds*







Außer neuen Unterwasserleveln bleibt alles beim Alten.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Crash Bandicoot 3
Genre:	Jump'n Run
Hersteller:	Sony

Geplanter Erscheinungstermin:

Ende 1998



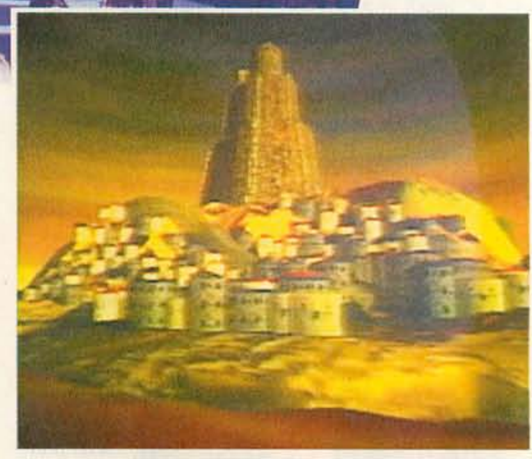
Dreamcast™

Mit geballter Marketing-Power startet der gescheiterte Videospielgigant seinen Gegenangriff auf den heißumgekämpften Konsolenmarkt. In Japan und USA wurde die Premiere für Segas neuen 128-Bit-Traum gefeiert.

Sega of Japan-Oberhaupt Shoichiro Irmajiri bei der Dreamcast-Ansprache.

Die VMS-Memory-Card kann als eine Art "Mini-GameBoy" bezeichnet werden.

Mit Videospiel-Konsolen ist es mittlerweile genauso wie mit allen anderen Geräten der Computerbranche: Heute supermodern, morgen schon antiqutiert. Wer den historischen Werdegang von Sega etwas mitverfolgt hat, wird feststellen, daß der Arcade-Spezialist zwar immer der Erste war, der eine neue Gerätegeneration auf dem Markt warf, damit aber nie den großen Megaseller landen konnte. Dieser kleine Vorsprung könnte sich nun erstmals mit dem Dreamcast-Konzept auszahlen, vorausgesetzt, Sega begeht nicht die gleichen Fehler wie beim Saturn. Auf der diesjährigen E3 lud der gescheiterte Konsolen-Gigant zur exklusiven Dreamcast-Präsentation ein. Zur Einleitung kam US-Saturday Night-Star Kevin Nealon auf die Bühne. Er ließ alle Sega-Erfolge, als auch Mißerfolge mit flotten Sprüchen nochmals Revue passieren. Dabei kamen bitterironische Jokes wie dieser vor: "In Ägypten fanden Archäologen bei Pyramiden-Ausgrabungen über 30.000 versteckte MD 32X: Jegliche Versuche, die Geräte an Videospiel-Sammler abzugeben, scheiterten kläglich." Neben solchen Belustigungen wurden auch reichlich Fakten geboten. Zu diesem Zweck kam Bernard Stolars (President von Sega America) aufs Podest. Anhand von zahlreichen Slides erläuterte er dem gespannden Fachpublikum seine Marketing-Strategien für den U.S.-Markt. Während seiner Erläuterung zerrte Mr. Stolars einen leibhaftigen Dreamcast unter dem Rednerpult hervor, gefolgt von dem Joypad und der revolutionären Visual Memory-System-Card (VMS). Nachdem alles Wichtige ausgeplaudert war, folgte ein kurzes Video, in dem einige Minuten an Echtzeit-berechneten Dreamcast-Animationen vorgeführt wurden. Die erste Sequenz "Tower of Babylon" war bereits auf der Pressekonferenz in Japan zu sehen. Als Schauplatz dient ein idyllisches Inselpanorama, das mit unzähligen Türmen gespickt ist. Der Rundflug geht quer übers Gelände, um mit fließenden Kamera-Zooms die unglaublichen Grafikfähigkeiten samt Spezialeffekte (siehe Technische Daten) zu demonstrieren. Besonderes Staunen rief dabei der Realismuswert der Ziegelstein-Türme hervor. Das gesamte Terrain besteht aus hochauflösenden Texture-Polygonen, die (falls alles kein Fake war) in dieser Perfektion noch auf keiner Mattscheibe zu sehen waren. Dadurch wirkte die Landschaft unglaublich realistisch, was selbst Voodoo 2-Verfechter ins Staunen versetzte. Noch nie gab es im Heimspielbereich eine derart perfekt realisierte 3D-Welt zu

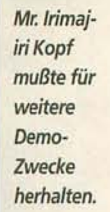


Mit diesem Demo wurden die Echtzeit-Fähigkeiten des DC demonstriert.



Das Dreamcast-Joypad mit eingeschobener VMS.


Dreamcast-Soccer (Virtua Striker 2)



Mr. Irimajiri Kopf mußte für weitere Demo-Zwecke herhalten.

Visual Memory System (VMS) Technische Daten

Prozessor:	8 Bit CPU
Speicher:	128 Kbyte (1024 Kbit)
Display	48 (B) x 32 (H) Pixel monochrome
Screen-Größe:	37mm (B) x 26 mm (H)
Größe:	47 mm (B) x 80 mm (H) x 16 mm (T)
Sound:	PWM 1 Kanal Sound
Stromversorgung:	2 Knopfbatterien
Gewicht:	45

sehen. Nach diesem beeindruckenden Demo gab es als echte Weltpremiere das erste echte (noch namenlose) Dreamcast-Spiel in einer Zwanzig-Prozent-Version zu sehen. Der Ausschnitt zeigte einen Raumgleiter aus der Verfolger-Perspektive, der in bester Shoot'em-Up-Manier über eine verbaute Planetenoberfläche hinwegdüste. Der Jäger flog durch eine vollständig gerenderte 3D-Landschaft, die wir in dieser Qualität eigentlich nur von Intros aus PlayStation-Spielen her kennen.

Warp-Producer Kenji Eno konnte das erste DC-Spiel präsentieren.

Real-Time Dreamcar-Sequenz

Der Preis?

Ein offizieller Verkaufspreis wurde weder für die Konsole, noch die VMS-Card genannt. Fachleute schätzen allerdings, daß die ersten Geräte für ca. 30.000 Yen (500 DM inklusive Modem) über den Ladentisch wandern. Für den europäischen Dreamcast ist eine Modem-Integration aufgrund der zu geringen Internet-Verbreitung allerdings noch mehr als fraglich. Denkbar wäre, daß Sega einen Nachrüstsatz anbietet, der optional angeboten wird. Das Steuergerät ähnelt ergonomisch gesehen stark dem extravaganten Analog-Pad von Nights. An der rechten Seite sitzen vier verschiedenfarbige Action-Buttons, links ein digitales Steuerkreuz und knapp darüber ein Analog-Stummel. Auf der Rückseite befindet sich noch jeweils eine L- und R-Taste. Eine Rumble-Option ist nicht fest eingebaut, dafür läßt sich das modulare Pad ähnlich dem Nintendo-Prinzip ohne Probleme mit externen Zubehörteilen aufrüsten. Genau ab dem 20. November 1998 wird Segas Dreamcast in Japan erhältlich sein. Für Nordamerika sowie Europa ist Herbst 1999 anvisiert. Zum Produkt-Start sollen zehn bis zwölf Spiele erhältlich sein, mit weiteren 20 ist bis zum darauffolgenden Weihnachtsgeschäft zu rechnen. Kleine Randnotiz: Egal auf welcher Premierenfeier man sich auch immer befand, weder in Japan noch in USA war ein Dreamcast im angestöpselten Zustand zu sehen.

Bestätigte Dreamcast-Entwickler

Acclaim	Konami
Argonaut	No Cliche
Appaloosa	Microprose
Bizzare Creations	Midway
GT Interactive	Red Lemon
Interplay	Sega

Die Technik

Als Herzstück arbeitet eine Hitachi 200MHz SH-4 CPU im Inneren des Dreamcast-Gehäuses. Auf einer internen Bandbreite von 128 Bit werden alle anfallenden Berechnungen ausgeführt. Zusätzlich verfügt der SH-4 über herausragende Floating-Point-Fähigkeiten, die einem Pentium II-Prozessor um das vierfache überlegen sein soll. Alle anfallenden Grafikaufgaben werden von einem modifizierten PowerVR-Chips der zweiten Generation übernommen. Ein schnelles Laufwerk ist für Spieler unabdingbar. Ladegeschwindigkeit ist wichtig, weil ständig unzählige Megabytes an Programmdaten, Sound und Videos in das RAM geschaufelt werden. Für diesen Zweck haben die Hardware-Entwickler ein zwölffach-Laufwerk von Yamaha ausgewählt. Im Endeffekt kombiniert das Dreamcast-Konzept die besten Eigenschaften einer Konsole und PC mit Internet-Eigenschaften. Für eine ausreichende Menge an Spielen wird neben dem Hausherrn Sega u.a. Acclaim, Midway, GT Interactive, Interplay und Microprose sorgen. Allein für die weltweite Markteinführung steht ein gigantisches Budget von über 500 Millonen Dollar bereit. Damit die Werbekampagnen eine möglichst breitgefächerte Zielgruppe erreichen, existieren bereits Verträge mit bekannten Markenherstellern wie z.B. Levis, MTV und Mazda. Zusätzlich hat sich der Fastfood-Riese Burger King bereit erklärt, Segas Dreamcast-Kringel in die pommes-vernarrten Ham-


Hier seht Ihr die aktuelle Dreamcast-Version von dem Adenture „D2".


Zum Vergleich die Grafik der nie veröffentlichten M2-Version.

burger-Köpfe einzubrennen. SegaSoft-USA fungiert als Partner für den Aufbau eines DC-Gaming-Network. Außerdem versucht Sega mit einer weiteren Hardware-Besonderheit – dem Visual Memory System – großes Aufsehen zu erregen: Den Mittelpunkt des VMS bildet ein LCD-Screen (Monochrom) mit einer Diagonalen von knapp 4,5 cm. Das VMS wird übrigens von Sega als kleinstes portables Spielsystem der Welt angepriesen. Auf der kleinen Karte (VK-Preis ca. 30 DM) können bis zu 4 Megabyte an Spiel(e)-Daten gespeichert werden. Über das LCD-Display , kann der Spieler geheime Move-Strategien entwerfen, aber auch für eigenständige Minispiele soll das VMS-Display dank separatem Steuerkreuz und zwei Action-Buttons geeignet sein. Interessanterweise taucht neben dem eigenwilligen Dreamcast- Logo auf dem Konsolen-Gehäuse kein einziger Sega-Schriftzug mehr auf. Die etwas ungewöhnliche Namenskombination ist angeblich in Verbindung mit dem englischen Begriff "Broad-cast" entstanden. Das spiralförmige Logo dagegen soll das Zentrum unseres Universums symbolisieren. Zur zweiten großen Enthüllung lud Kenji Eno (Warp) auserwählte Journalisten zur D2-Vorführung ein. Nachdem das M2 als hochgehypte Totgeburt bereits in die Analen der Videospielgeschichte einging, hat Warp blitzschnell auf Segas Dreamcast umgesattelt. Auf der D2-Präsentation war dann auch Shoichiro Irimajiri wieder zugegen. Dort äußerte er sich erstmals zu den ersten Dreamcast-Titeln, die zum November-Start erscheinen. Neben *D2* nannte er noch *Virtua Fighter 3, Sonic, VS2-Soccer (Arbeitstitel),* und *Super GT* als bereits feststehende Launch-Kandidaten. *ws*


Auch der Dreamcast bekennt Farbe.

Dreamcast Technische Daten

Prozessor-Typ:	Hitachi SH4 RISC Processor (200 MHz)
CPU-Leistung:	360 MIPS / 1.4 GigaFlops FPU = 1.4 Billionen Instruktionen pro sekunde
Sound-Chip:	Yamaha AICA Digital Sound Processor 64 Kanäle bei 2MB Audio RAM
Hauptspeicher:	16 Megabyte (2 x 8 MB SDRAM-Bausteine)
Modem (optional):	V34 (33.6 Kbps) / V42 und MNP5 Unterstützung
Betriebssytem:	Windows CE / DirectX (modifizierte Version)
Programiersprache:	Microsoft Visual C++ 5.0
3D-Grafik-Chip:	Videologic PowerVR 2 (modifizierte Version)
Polygon-Leistung:	3 Millionen Polygone pro Sekunde
Farben:	16,7 Millionen Farben
Datenspeicherung:	VMS (Visual Memory System)
Maße:	190 mm(B) x 195 mm (H) x 78 mm (T)
Gewicht:	2.0 kg
Grafik-Features:	Bump Mapping, Fogging, Alpha-Blending, Mip Mapping, Tri-Linear Filtering, Anti-Aliasing, Environment Mapping
CD-ROM:	Yamaha 12 x Speed-Laufwerk
Joypad-Anschlüsse:	4



TOMB RAIDER III

Lara Croft kann ihre Fans einfach nicht enttäuschen und kehrt in einer dritten Folge zurück. Diesmal schlägt sich die wackere Heldin durch schmucke Abenteuer-Länder, die rund um den Globus verteilt sind.

Welcome to the Paradiese! Lara erforscht eine wunderschöne Südsee-Insel.

Warum begibt sich eine hübsche, vollbusige junge Frau im besten heiratsfähigen Alter zum dritten Mal freiwillig in eine Welt voller garstiger Monster und tödlicher Fallen? Nun, wenn es die Fans wollen, macht sie das zur Freude von Eidos so oft, bis die Fortsetzungsnummer den Verpackungsplatz sprengen würde. Wie der Zufall so spielt, übernehmt Ihr ganz Gentleman-like erneut die Führungsrolle der jungen Maid. Die leicht optimierte Steuerung mit erweiterter Bewegungsvielfalt ist nach wie vor präzise und einfach: Springen, Knien, Klettern, Hangeln, Spurts und alle möglichen Blickwinkel gehen locker von der Hand. Im Verlauf Eurer Reise trefft Ihr auf unterschiedliche Monsterarten, die wie üblich Lara an die Unterwäsche wollen. Die 3D-Engine ist schnell, detailliert und flexibel, was anhand der verbesserten Level-Umgebungen gut zu erkennen ist. Teil 3 schickt Lara zur Freude aller Globetrotter einmal rund um den Erdball, was Euch einen riesigen Abenteuerspielplatz offenbart, der von der Wüste Nevadas bis zu einer idyllischen Insel im Südpazifik reicht. Neben dem zu erwartenden neuen Sexy-Lara-Outfit und zusätzlichen Fahrzeugen bietet *Tomb Raider III* eine unerschöpfliche Auswahl überraschender Gegner-Elemente, technische Verbesserungen und neue Waffen-Features, von denen leider noch viele streng geheim sind. Mit allerlei Spezialeffekten werden rauschende Wasserfälle und bedrohliche Lavamassen beeindruckend in Szene gesetzt. Zusätzlich gibt es Wettereffekte, die Lara mit Regen, Schnee und Nebel kämpfen lassen. Transparente Gegenstände und Schattenbilder zeigen, daß in vielen Bereichen Verbesserungen möglich sind. Die Level-Strukturen sollen um einiges komplexer und anspruchsvoller werden. Auch grafisch hat sich einiges getan. Verbesserte Lichteffekte und mehrfarbige Beleuchtungskegel sorgen für eine atmosphärischere Darstellung der Umgebung. Zum ersten Mal nutzen die Entwickler den hochauflösenden Grafikmodus der Playstation. Ob Lara ihre beiden ersten Abenteuer mit Leichtigkeit in den Schatten stellt, bleibt allerdings abzuwarten. Wie bei jedem neuerem PS-Spiel wird diesmal auch der Dual Shock Controller unterstützt. *ws*



INFO

System:	PlayStation
Name:	Tomb Raider III
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	EIDOS

Geplanter Erscheinungstermin:

Herbst 1998

Neue Licht-Effekte bereichern die Tomb Raider 3-Umgebungen.



Der letzte offiziell von Sega erhältliche Pal-SAT-Titel ist vermutlich die In-House-Entwicklung **Deep Fear**. Das Spiel wurde nur ausgewählten Journalisten im Hinterstübchen gezeigt, was angesichts der gänzlichen Non-Präsenz von Sega auf der Messe und hinsichtlich der sehr guten Produktqualität mehr als verwunderlich erscheint, aber die Wege des Herrn sind ja bekanntlich manchmal äußerst seltsam... Ohne Zweifel haben sich die Entwickler bei diesem spannungsgeladenen Horror-Adventure von Capcoms Resi inspirieren lassen. Die Art und Weise, wie Waffen benutzt werden, sowie die Kameraführung lassen sofort Erinnerungen wach werden. Verschiedene altbewährte Verteidigungsutensilien, wie Colt, Schrotgewehr, Granatwerfer oder die MP5, hinterlassen bei den diversen Monstern im Spiel einen ziemlich bleibenden Eindruck. Das Geschehen findet hier übrigens 300 Meter unter der Meeresoberfläche statt. Daher spielt auch Sauerstoff eine entscheidende Rolle während des Handlungsablaufs (Ihr habt einen normalen Energiebalken und einen für die Atemluft). Das Sauerstofflimit ist gleichzeitig auch immer eine Zeitbegrenzung. Als Mitglied des Rescue-Teams ERS versucht Ihr, den Bewohnern der geheimen Unterwasserstation "SSB-001" zu helfen, deren Energieversorgung nach einer Havarie mit einem U-Boot unterbrochen wurde. Zuvor hat eine Radarstation in der Wüste von Nevada außerdem einen seltsamen Himmelskörper beobachtet, der irgendwo ins Meer gestürzt ist und zu dessen Bergung das U-Boot Starfox eigentlich entsandt worden war. Merkwürdigkeiten über Merkwürdigkeiten... In wenigen Wochen werdet Ihr bereits mehr wissen, vorausgesetzt, Ihr seid gut genug (und Euch geht im wahrsten Sinne des Wortes nicht die Luft aus). *ds*



INFO

System:	Sega Saturn
Name:	Deep Fear
Genre:	Adventure
Hersteller:	Sega

Geplanter Erscheinungstermin:
Juli 1998



Nach Earthworm Jim bescheren uns die kalifornischen Wirrköpfe um Kreativguru David Perry aus Laguna Beach ein weiteres oberabgedrehtes Action-Spektakel. Die wilden Neune sind eine fiktive Teenager-Truppe bestehend aus Aufschneider Wex Major, den Ihr steuert, und acht verwahrlosten Alien-Jugendlichen, die nur mal so nebenbei – Mister Perrys bescheidene Art macht's möglich – das gesamte Universum vor dem Untergang bewahren sollen. Dort hat sich nämlich Karn, eine Art Anti-Gott, breitgemacht, der das fleischgewordene Böse verkörpert. Diesen Umstand haben die Shinys gleich wörtlich umgesetzt und aus Karn einen riesigen Fleischbrocken in den Ausmaßen zweier Fußballfelder mit roten, glühenden Augen gemacht. Da ihm dieser physikalische Zustand nicht so gut gefällt, hat Karn Experimente veranstaltet, um auf biogenetischem Wege ein ansprechendes Äußeres für sich zu generieren – bislang ohne Erfolg. Die fehlgeschlagenen Versuche manifestieren sich allerdings im Spiel in besonders absurden Feindformationen, wie z.B. in unter Strom stehenden 300 kg schweren Fröschen oder psychopathischen, sabbernden, auf zwei Beinen laufenden schwarzen Schafen. *Wild 9* ist ein wirklich humoriger 2D/3D-Mix, der spielerisch an *One* oder *MDK* erinnert. Schön schräg sind auch die Waffenarten. So steht Euch eine sogenannte "Torture Gun" zur Verfügung, mit der Ihr Feinde auch "ansaugen" und dann herumwirbeln, auf Stacheln absetzen oder gegen die Wand klatschen könnt – die entsprechende Reife (oder genug Sadismus) beim geneigten Käufer vorausgesetzt. *ds*


Wem "ONE" gefallen hat, der wird "Wild 9" lieben.

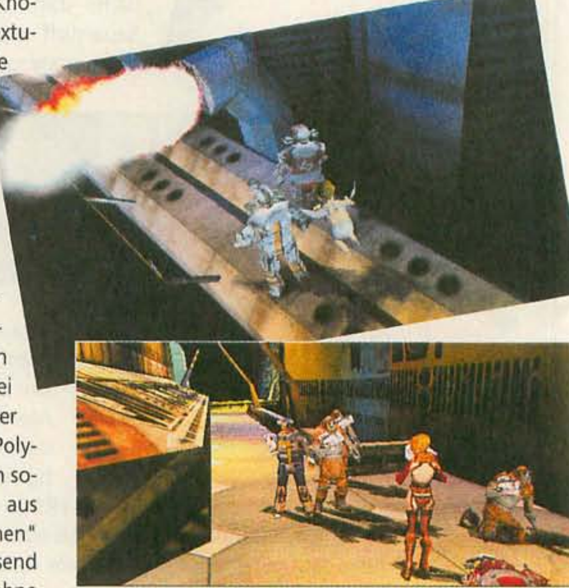

Mit der "Torture Gun" könnt Ihr Euren Feinden so richtig einheizen (siehe Bruzzel-Beispiel oben).

INFO

System:	PlayStation
Name:	The Wild 9
Genre:	Action
Hersteller:	Shiny
Geplanter Erscheinungstermin:	ca. 1999



Ein anderes, ebenfalls schon seit längerem angekündigtes Shiny-Spiel, und zwar das mit dem heimtückischen, fetten Rauschgoldengel in der Hauptrolle, ist auch immer noch nicht fertig. Das revolutionär neue Spielprinzip – Ihr werdet als Engel auf die Welt geschickt und müßt in die Körper der Bösen schlüpfen – kommt gleichzeitig mit revolutionär neuer Technologie einher (weshalb man David Perry die leidige Termin-nach-hinten-Verschieberei auch fast verzeihen mag). Das hier verwendete RT-DAT (Real Time Tessellation and Deformation) verhilft den Figuren im Spiel zu absolut lebensechter Bewegungsphysik. Jeder Charakter besitzt ein eigenes Knochengerüst, über das Texturen gelegt werden, die sich so relitätsnah wie nie zuvor mitbewegen. Die Idee hinter "Tesselation" ist die, daß eine Figur nicht mehr aus einer fest definierten Anzahl Polygone besteht (wie z.B. Lara mit ihren rund 600 Polys) sondern daß, je nachdem, wieviele Objekte gerade auf dem Bildschirm von der CPU verwaltet werden müssen, die Anzahl zwischen 80 und 8.000 Polygonen liegen kann (wobei natürlich bei bewegteren Szenen, wenn der Hauptprozessor viel zu tun hat, immer nur Polygone an unwichtigeren Stellen, auf die man sowieso weniger achtet – also niemals z.B. aus dem Gesicht der Hauptfigur – "weggenommen" werden). Der Wechsel zwischen hochauflösend und grob erfolgt hierbei stufenlos und ohne Geschwindigkeitseinbuße, so daß durchgehend eine Grafikqualität erreicht wird, die sich an der optimalen Rechenleistung der Konsole orientiert. Die Programmierer konnten ihre Erfindung anläßlich der E3 zwar nur auf einem PC demonstrieren, versicherten uns aber, daß dies alles bei der PlayStation-Version genauso funktioniere. *ds*


Freie Auswahl: Ihr könnt in jeden Körper eindringen, der im Spiel herumläuft.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Messiah
Genre:	Action
Hersteller:	Shiny
Geplanter Erscheinungstermin:	evtl. 1999



THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Jeder, der in Atlanta mit von der Partie war, wird's bestätigen: Zelda ist ganz klarer Messesieger, ein Highlight der allerersten Güte, ein phantastischer Lichtblick vor allem für Nintendo/Japan, ein absolutes "Must Have"!

Stichwort: Interaktive Hintergründe!

Die Gegner in Zelda 64 sind schlichtweg beeindruckend!

Solch atmosphärische Grafik gab es auf dem N64 bisher noch nie!

Dank drastisch gefallener Herstellungspreise für Nintendo-Cartridges wird das lang, lang erwartete Zelda-Sequel nun doch ausschließlich als Modulversion (256 Mbit!) erscheinen und nicht, wie ursprünglich angekündigt, als DD-Game bzw. als Modul, gefolgt wenig später von einer Erweiterungsdisk für Nintendos (vermutlich sowieso gestorbenes) DD-Laufwerk. Niemand hat bezweifelt, daß *Zelda 64* ein bahnbrechender, hervorragender Miyamoto-Supergeniestreich werden würde, aber einmal in Aktion gesehen, verschlägt es selbst such "Old Rabbits" wie unsereinem förmlich die Sprache. Selten machte ein Spiel bereits in der Preview-Version einen derart perfekten Eindruck wie in diesem Fall, sah ein Game so sehr wie aus einem Guß aus wie hier. Story, Graphik, Musik und Atmosphäre passen einfach hervorragend zueinander. Das einzig Ärgerliche an der Sache ist nur der ungewisse Europa-Release – selbst für Japan gibt es kein gesichertes Datum (der angepeilte Juli-Termin ist auch schon wieder verschoben worden). Wenn das neue Zelda dann irgendwann tatsächlich erscheint, wird es *Mario 64* jedoch mit Sicherheit binnen kürzester Zeit den Rang des am besten kontrollierbaren 3D-Spiels ablaufen. "Link", Euer Held, besitzt weit mehr Bewegungsfreiheit und Interaktionsmöglichkeiten mit seiner Umgebung als jeder andere Held in bisherigen Videogames. Wie es scheint, hat Miyamoto mit seiner neuen, noch intelligenteren Art der Kameraführung einen zukünftigen Standard kreiert, den sicher viele Konkurrenten zu erreichen versuchen werden. Neu ist, daß Ihr per Druck auf Z einen Haltepunkt für die Kamera setzen könnt (Euer "Wölkchen" heißt hier übrigens "Navie" und ist 'ne Fee, die zusätzlich noch gute Ratschläge gibt), der solange am gewünschten Ort bleibt, bis Ihr den Z-Trigger wieder loslaßt. Bei Zweikämpfen ist dies besonders von Vorteil, da man den Gegner so immer im Visier hat, egal ob Ihr Euch gerade um die eigene Achse dreht, einen Salto macht, oder ähnliches. Link hat mal wieder viele nützliche Hilfsgegenstände zur Auswahl, unter anderem ein Schwert (als Knäbli besitzt man bloß einen Dolch – eine Hauptidee des Spiels ist ja die Reise durch die Zeit), mit dem er mindestens sechs verschiedene Attacken ausführen kann, Pfeil und Bogen, Hammer, Bumerang, Bomben, magische Nüsse (zum Blenden der Gegner), uvm. Am genialsten ist jedoch Links Pferd, das Euch als zügiges Fortbewegungsmittel zur Verfügung steht: Dessen Bewegungen und das Geräusch der Hufe sind einfach gigantisch. Ist *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* dann womöglich so etwas wie das perfekteste und durchdachteste 3D-Action-RPG-Jump'n-Run der Spielegeschichte? Sieht ganz danach aus... *ds*



Mit A zieht Ihr das Schwert. In Kombination mit dem 3D-Stick und den C-Buttons ergeben sich zig Moves.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo

Geplanter Erscheinungstermin:

Dezember 1998



Als ob sich nicht ohnehin schon genug zuckersüße Module für das N64 in den Regalen tummeln würden, legt Rare gleich noch einen drauf und beglückt uns mit 'nem neuen Eichkatz-Jump'n-Run.

Erstmals hat Rare hier "Real Time Character Emotion Animation" eingeführt, d.h. Euere Spielfigur kann auch beleidigt sein, wenn was nicht klappt.

Bis zu 30 Charaktere auf einmal im Bild verkraftet die Conker-Engine.

Über 50 Feinde, vom Eisbär bis zum T-Rex, warten auf 'ne Abreibung.

Ihr könnt entweder mit Conker, Berri oder zu zweit mit beiden gleichzeitig spielen.

Obschon des Genres etwas überdrüssig, müssen wir neidlos anerkennen, daß auch "Conker", genauso wie das dynamische Duo "Banjo-Kazooie", einfach Hand und Fuß hat, mit einem Haufen neuer Ideen aufwartet und sich prima steuert. Da Rares potentieller Weihnachtsknüller (bisher immer als "Conker's Quest" angekündigt) parallel zu Banjo entwickelt wurde, steckt natürlich ein komplett anderes Team dahinter. Witzigerweise hat hier ausgerechnet jene Abteilung ganze Arbeit geleistet, die zuletzt ein bei uns nie erschienenes (aber dennoch indiziertes) Beat'em Up fürs N64 entwickelt hat... Dementsprechend eigenständig ist somit auch das hier zu Grunde liegende Konzept. Um sich von *Mario 64* und dem eben erschienenen *Banjo-Kazooie* so deutlich wie möglich zu unterscheiden, gibt es z. B. einen Zweispielersimultan- (Splitscreen) sowie einen Vierspieler-Deathmatch-Modus. Außer dem Eichhörnchen Conker bevölkert noch ein weiterer kleiner Nager, das Erdhörnchen "Berri", Rares künstlichen Wälder und Wiesen. *Twelve Tales: Conker 64* beinhaltet strenggenommen eigentlich zwei Spiele. Je nachdem, für welche Figur Ihr Euch zu Beginn entscheidet, nimmt das Geschehen entweder eher den klassischen Jump'n-Run-Lauf der Dinge (mit Conker) oder bekommt einen Strategie-Touch (mit Berri). Da das kleine Erdhörnchen ja viel zu schwach auf der Brust (und noch dazu ein Weibchen) ist, um als Held im herkömmlichen Sinne durchzugehen, begleitet sie ein dickes, fettes Monster, das die grobschlächtigeren Aufgaben wahrnimmt – vorausgesetzt, Ihr pflegt Euren Helfer-Sidekick entsprechend und erteilt ihm taktisch kluge Kampfanweisungen. Außer Hüpfen und Klettern haben die beiden noch allerlei technische Fähigkeiten in petto. Conker beherrscht z.B. die Kunst des Drachenfliegens; den Bootsführerschein (für ein motorbetriebenes Surfbrett) besitzt er ebenfalls. Ihr seht, allerlei Abwechslung und gehobener Spielspaß sind definitiv mit von der Partie. Vor allem das Vorhandensein eines Zweispielermodus' (einer der wenigen Kritikpunkte bei *Mario 64*) macht diesen Titel ungemein attraktiv. *ds*

INFO

System: Nintendo 64
Name: Twelve Tales: Conker 64
Genre: Jump'n Run
Hersteller: Rare
Geplanter Erscheinungstermin:
November 1998



Die Macher von *Grand Theft Auto*, DMA Design, welche unserer Meinung nach zu den kreativsten fünf Entwicklern der westlichen Hemisphäre gezählt werden müssen, haben erneut ein ausgesprochen unkonventionelles Spielkonzept entworfen. Die Idee hinter SSSV lautet folgendermaßen: Gegen Ende des Jahre 3741, "just around dinnertime", taucht die über lange Jahre vermißte Raumstation "Silicon Valley" am äußeren Rand unseres Sonnensystems wieder auf. Solche Stationen sind früher mehrfach gebaut worden, um die Abläufe des Evolutionsprozesses in sicherer Entfernung von der Erde zu erforschen. Nur eine war leider verschwunden... Nun, Hunderte von Jahren nach Beginn des Projekts, taucht sie wieder auf. Wie sieht es wohl dort oben aus? Leben die Wissenschaftler der ersten Generation noch, haben sie eventuell Nachfahren oder wird die Station gar von Aliens am Leben gehalten? Nachdem zwei Erkundungstrupps nicht wieder zurückkehrten und diese nur ein paar Bilder und ein einziges Wort, nämlich "Hey...", zurück zur Erde funkten, kommt als letzte Möglichkeit nur das ultimative Abenteurerteam Oblong und Broccoli, bestehend aus einem Androiden mit vierstelligem Super-IQ und dessen menschlichem Begleiter, in Betracht. Hier beginnt dann das eigentliche Spiel. Oblong entscheidet an der Andockstation (da er keine humanoiden Lebenszeichen empfängt), daß es am meisten Sinn macht, nur als Chip nach Silicon Valley vorzudringen. Dadurch könnt Ihr Euch nach und nach aller Tierroboter, denen Ihr begegnet, bemächtigen und den Feind mit seinen eigenen Mitteln schlagen (*Messiah* einmal anders). Ausgesprochen knackige und humorige Rätsel ziehen Eure Aufmerksamkeit hier sofort magisch an. Ihr müßt viel kombinieren, Power Ups sammeln und diese zum richtigen Zeitpunkt mit dem richtigen Tier zusammen einsetzen. Einige wirklich brillante Ideen haben uns extrem neugierig gemacht. Im nächsten Heft stellen wir Euch dieses unkonventielle, mit englischem Humor durchtränkte Spiel dann ausführlicher vor. *ds*



Auf dieser künstlichen Space-Arche ist Köpfchen gefragt.

INFO

System: Nintendo 64
Name: Space Station Silicon Valley
Genre: 3D-Rätsel-Adventure
Hersteller: Take Two Interactive/DMA
Geplanter Erscheinungstermin:
September 1998



Auf die Dauä hilft nur Frauä-Pauä: Hier kommt Joanna!

Da mit Rares Index-Nachfolger (und -Wiederanwärter) nicht so bald zu rechnen ist, speiste Nintendo das gewöhnliche Messefußvolk nur mit einer ca. fünfminütigen Videopräsentation ab, die ein wenig das Gefühl für die komplett neue Umgebung vermitteln sollte. Bekanntlich beruht der zweite Agentenstreich ja nicht mehr auf einer Kinovorlage, sondern featuret die Newcomer-Nachrichtendienstlerin Joanna Dark (der Titel bezeichnet ihren Decknamen im Spiel), die im Jahre 2023 einer Verschwörung auf der Spur ist. "Behind the closed doors" konnten wir uns dann aber doch noch eingehender von der Güte dieses heißersehnten Nachfolgers überzeugen, welcher auf der selben Engine basiert wie sein Vorgänger. Da die technischen Möglichkeiten inzwischen natürlich weiter gediehen sind, wird diesmal mit beeindruckenden Lichteffekten nur so geprotzt. Neue Waffen verstehen sich von selbst, und auch Fahrzeuge, die Ihr selbst steuern dürft, unter anderem eine Art extreme-G-Bike, gehören diesmal mit zur Grundausstattung. Zwei Level waren bereits voll funktionstüchtig. Obschon die Story Großteils in den USA (Chicago, Kalifornien...) angesiedelt ist, erinnern einige Abschnitte eher an die Alien-Reihe. Ein Eindruck, der durch die rumwuselnden Außerirdischen noch verstärkt wird. Mal schauen, ob die tollen Spezialeffekte auch in der Endversion noch so bestechend wirken. *ds*

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Perfect Dark
Genre:	Indizierungsgefährdeter Spionage-Thriller
Hersteller:	Rare
Geplanter Erscheinungstermin:	1999



JFG leitet die dritte Software-Generation auf dem N64 ein.

Vela beim Snall Talk.

Bei diesem grafisch gleich auf den ersten Blick ansprechenden Titel halten die Programmierer sich noch ziemlich bedeckt, wohl auch aus dem einfachen Grunde, da es nicht viel zu zeigen gibt außer ein paar schönen Screenshots und Sequenzen, die aber wie gerendert aussehen, obwohl Nintendo Stein und Bein schwört, daß sie's nicht sind. Nun denn... Womit wir es hier zu tun haben, ist jedenfalls ein neuer Third-Person-3D-Polygon-Shooter aus dem Hause Rare mit drei neuen Helden, Juno, Vela und Hundi Lupus, deren unterschiedlicher Fähigkeiten man sich abwechselnd bedienen muß, um ans Ziel zu gelangen. Die Story ist weit weg in der Zukunft angesiedelt, wo ein intergalaktischer Tyrann mit Namen Mizar zu mächtig zu werden droht. Ein besonderer Reiz liegt vor allem darin, erst mal die Qualitäten einer jeden Spielfigur herauszufinden. Interessant ist auch der Zweispielermodus, da Ihr erstmals zu zweit in einem Bild ohne geteilten Screen rumlaufen könnt. Geplant ist außerdem, einen Vierspieler-Spaßmodus einzubauen. Tolle kinoreife FMVs runden JFG gekonnt ab. *ds*

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Jet Force Gemini
Genre:	Action
Hersteller:	Rare
Geplanter Erscheinungstermin:	1999



Turok 2

Im Zuge des E3-Messebesuchs steckten wir unsere Nasen in das Iguana-Hauptquartier von Austin, um Euch ausführlicher über den kommenden Hit-Shooter des Jahres zu berichten.

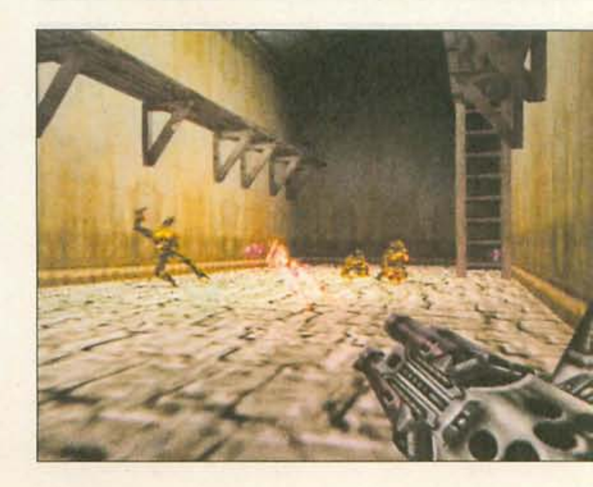
In Turok 2 hat nur noch eine Reptoren-Rasse überlebt.

Was führt einen VG-Redakteur ins über 45 Grad kochend heiße Texas? Nicht etwa akute Orientierungslosigkeit nach exzessiven E3-Partys oder etwa der Reiz traditioneller Steak-Häuser, sondern der Ruf nach (Nebel-freier Turok-Wildnis! Das von Acclaim inquirierte Entwicklerhaus Iguana hat vor sechs Jahren in Austin sein Hauptquartier aufgeschlagen. Im Laufe der letzten Jahre entstanden dort Hits wie *NBA JAM*, *NHL Quarterback Club* und natürlich *Turok*. Mittlerweile existieren in Salt Lake City und London zwei weitere Iguana-Niederlassungen, die sich um zusätzliche Projekte wie z.B. die PC-Umsetzung von *Turok 2* oder die *Forsaken 64*-Version kümmern. Zur Nutzung der Synergien z.B. zum Austausch von neuen Allzweckroutinen unterhält Iguana ein leistungsfähiges Network-System, das alle Niederlassungen untereinander verbindet.

Turok ging als einer der besten 3D-Shooter für das N64 in die Videospiel-Geschichte ein. Iguana legt nun ein paar Kohlen nach und präsentierte uns ganze drei Level, die Appetit auf mehr machen. Die vorgeschichtlichen Fakten der Turok-Mythologie sind mittlerweile hinlänglich bekannt: In ferner Vergangenheit machte sich ein blutlüsternes Grüppchen Weltraumreisender auf den Weg, um die entlegensten Winkel unserer Galaxie nach Leckerbissen zu erforschen. Ein bestimmtes Sonnensystem war besonders einladend, und wie das Schicksal so spielt, wollen uns die skurrilen Insekten- und Reptilien-Rassen mit ihrem Anführer gerade auf unseren Planeten die Hölle heiß machen. Die *Turok 2*-Story knüpft unmittelbar an das Ende des Vorgängers an. Nachdem Turok den Chronozeptor von "Campaigner" zurückerobert hat, klettert er auf den höchsten Vulkan, um sich dort der brisanten Waffe zu entledigen. Leider löst unser Held mit der Zerstörung des Zauberstabs eine verheerende Kettenreaktion aus, was eine blutrünstige Saat des Grauens freisetzt. Als Anführer der Teufelsbrut tritt diesmal Hufenschwinger "Primagen" aufs steinige Parkett. Natürlich müßt Ihr nicht nur Eure eigene Rothaut retten, sondern auch das dunkle Geheimnis um den neu auferstandenen Tyrannen lüften.

The Hunt is on

Ihr steuert "Joshua Fireseed" (Turok) über das verlorene Land, in dem sich die gefährlichsten und bizarrsten Kreaturen der Videospielge-







Im freien Gelände ziehen leider immer noch Nebelschwaden am Horizont auf.

David Dienstbier bei der Turok 2-Präsentation.

schichte tummeln. Die Feature-Liste liest sich atemberaubend: So gibt es jetzt 30 anvisierte Frames pro Sekunde, präzise definierte Lichtquellen inklusive simultanen Schattenwurf, ein abwechslungsreicheres Level-Design, das von der Geometrie auch schräge Wände und Decken zuläßt. Die im ersten Teil an der Tagesordnung liegenden Freiluft-Passagen wurden auf ein Minimum reduziert. Die rechenzeitsparenden Indoor-Erkundungen nutzen die Entwickler, um beispielsweise die Animationsphasen der Monster besser darzustellen oder im Verwundungsfall das jeweilig getroffene Körperteil mit allen blutströmenden Details schmerzhaft zusammenzucken zu lassen. Gekämpft wird hier mit Köpfchen, bedingt durch einen limitierten Gesundheits- und Munitionsvorat.

Die weiteren Neuerungen betreffen vor allem die Sparte Effekthascherei: Getroffene Wandformationen bersten schon jetzt mit standesgemäßem Geröllfaktor, bei megastarken Explosionserschütterungen fallen Katakomben-Teile in sich zusammen und ganze Räume sind plötzlich mit glühender Lava überfüllt. Schaltet Ihr in die Sniper-Perspektive (brandneu!), erscheint ein Fadenkreuz, mit dem sich in Verbindung mit der stufenlosen Zoom-Funktion die Gegend observieren oder jedes Körperteil eines Monsters punktgenau anvisieren läßt. Wie bereits in MDK und einem anderen Rare-Shooter könnt Ihr dadurch aus der schützenden Deckung auf Kreaturen-Jagd gehen, ohne einen Healthpunkt aufs Spiel zu setzen. Für dieses unterhaltsame Feature erhält das Entwicklerteam sicherlich keinen Innvoations-Preis, allerdings hat sich die Mehrheit der *Turok 1*-Spieler eine solche Option gewünscht. Ihr seht die Landschaft aus der gewohnten Ego-Perspektive und macht dabei alles platt, was Euch in die Quere kommt. Natürlich sind die Seet of Evil-Besucher unserem Einzelkämpfer gewaltig überlegen, so daß wir dazu verdonnert werden, erst einmal gründlich aufzuräumen. Kreaturen einer ganz besonderen Art spielen bei *Turok 2* eine bedeutende Rolle. Als erstes fällt die dunkle und bedrohliche Atmosphäre auf, mit der jeder Angreifer zum Horror-Schocker wird. Die überarbeitete 3D-Engine ist schnell und flexibel: Es gibt riesige Hallen-

Robbie Miller – T2 Artist



Das Core-Design-Team von links nach rechts: Mike Huey, Andy Schwalenberg, David Dienstbier



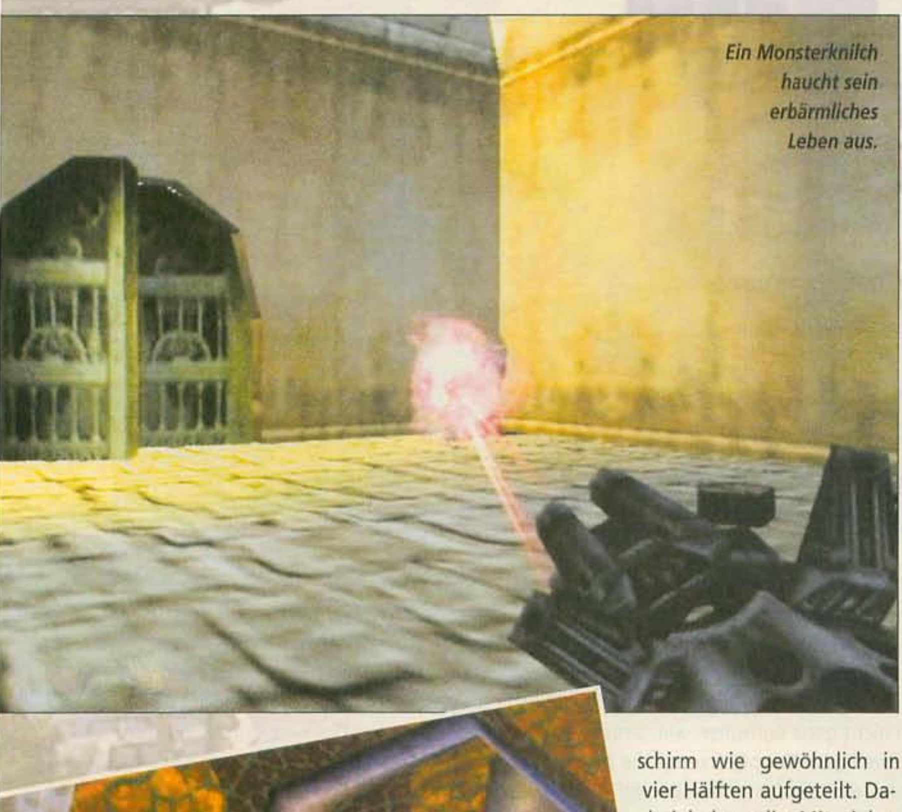




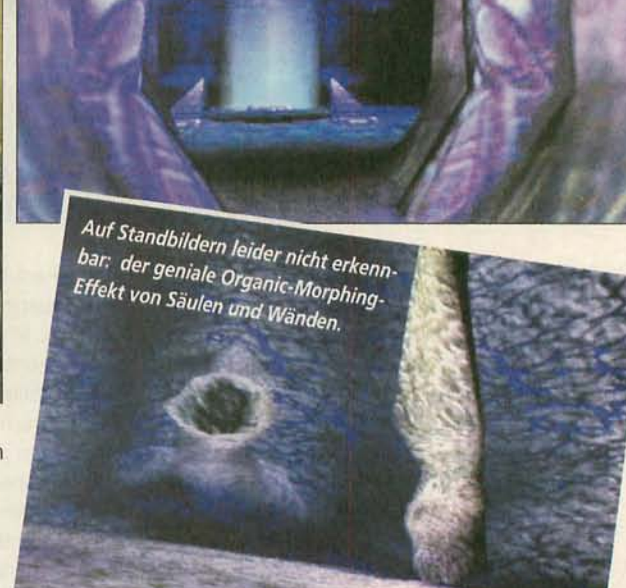
Mit dem Design-Tool rechts werden alle Level-Gegner plaziert.



architekturen und heiße Lavaseen, in dreckigen Höhlen rinnt der Texture-Schmuddel von den Wänden. Auf zufällige Teleporter-Auftritte von Gegner haben die Entwickler diesmal vollkommen verzichtet. Alle Feinde, die bei *Turok 2* einmal ins Gras gebissen haben, tauchen auch bei Levelrücksprüngen nicht wieder auf. Letzteres ist wichtig, da in jedem der acht Level ein wichtiger Gegenstand (Talisman oder Schlüssel) versteckt ist, ohne den es an gewissen Stellen nicht weitergeht. Für rückenstärkende Feuerkraft während der Expedition ist gesorgt: Ganze 21 Waffensysteme habt Ihr diesmal am Mann, wobei jede Waffe eine andere Feuergeschwindigkeit und Durchschlagskraft hat. In der Palette finden sich neben einigen bekannten Waffenarten (wie z.B. dem Tek-Bogen) völlig neuartige Schießprügel, die Iguana jetzt noch nicht ganz enthüllen will. Drückt Ihr auf den jeweiligem Knopf, erzeugt die gewählte Kanone ein vernichtendes Bündel an Laserstrahlen, schleudert wilde Flammenblitze oder entsendet eine gewaltige Explosionswelle. Andere Wummen wie Granatwerfer und Elektro-Shocker bereiten den Gegnern nur kurzzeitig Kopfschmerzen (vergleichbar mit einem platzenden Kürbis) oder lähmen für mehrere Sekunden deren Nervenbahnen für den finalen Todesschuß. Trotz der Masse an mächtigen Verteidigungswerkzeugen hat es unser Held wirklich nicht leicht. Die Invasoren sind im Gegensatz zur *Turok 1*-Spezies eine durch und durch ausgefuchste Rasse. Haben die Viecher erst mal die Witterung aufgenommen, steht es auch nach dem beliebten Versteckspiel-Schema schlecht um Eure Gesundheit. Gnadenlos jagen sie Euch in den Gängen hinterher, steigen dabei sogar Treppen hoch oder setzen zum Weitsprung an. Im Multiplayer-Mode wird der Bild-



Ein Monsterknilch haucht sein erbärmliches Leben aus.



Auf Standbildern leider nicht erkennbar: der geniale Organic-Morphing-Effekt von Säulen und Wänden.

schirm wie gewöhnlich in vier Hälften aufgeteilt. Dabei haben die Mitspieler die Qual der Wahl zwischen den grundverschiedenen Deathmatch-Charakteren Adon, Purr-Linn, Sloth, Flesh Eater, Gant und Raptor. Die neuen *Turok 2*-Umgebungen lassen keine Wünsche offen: Abwechslungsreiches Texture Mapping und viele bewegte Door/Morphing-Effekte machen jedes der insgesamt acht riesigen Level-Schlachtfelder zur Augenweide. Auf unglaublich viele Räume verteilt, beschäftigen sich im Iguana-Hauptquartier über 20 Programmierer, Grafiker und Level-Designer mit der Entwicklung von *Turok 2*. In den dichtgedrängten Zimmern stehen High-End-PC's, die über ein Doctor V64-System mit dem Test-N64 verbunden sind. Richtig, bei letzterer Hardware handelt es sich um einen Vertreter der vielgeschmähten Kopierstationen, die von Iguana lediglich als Lade-Interface benutzt werden, um frisch erstellte Level-Passagen einem Schnelltest zu unterziehen. Normale Entwickler-Kits mit gleicher Option sind um ein vielfaches langsamer und erheblich teurer, wie uns ein Iguana-Mitarbeiter versicherte. Bei uns hinterließ *Turok 2* einen hervorragenden ersten Eindruck, die Grafik war bestechend und alles lief bis auf kleine Aussetzer superflüssig ab. Die Viecher, die man da erschaffen hat, werden von Level zu Level beklemmender, brutaler und skrupelloser. Übrigens: Von blankpolierten Robotern speziell für unsere Gefilde war diesmal nicht die Rede. Eigentlich besteht auch kein Bedarf an Änderungen, da diesmal keinerlei Menschen im Spiel vorkommen und nur bizarre Fantasy-Monster umgemetzelt werden. Ob sich wegen dem hohen Blood&Gore-Gehalt allerdings trotzdem noch was in puncto Darstellungs-Präsentation ändern wird, stand allerdings zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht fest. *ws*



Die schmucken Texturen- und Transparenz-Umgebungen von Turok 2 sind teils atemberaubend.



Doctor V64-Systeme werden als "billiges" Interface zwischen PC und N64 benutzt.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Turok 2
Genre:	Action-Shooter
Hersteller:	Acclaim/Iguana Entertainment

Geplanter Erscheinungstermin:

September 1998



Tactics Ogre

Faulheit kann man den Jungs und Mädels bei Atlus sicher nicht vorwerfen: Gerade hat die siebte Inkarnation der "Ogre Battle Saga" stattgefunden ...





Wohl dem, der die Anleitung liest: Ohne Dokumentation habt Ihr in diesem Informationswust arge Probleme.



Im Trainings-Modus sorgt Ihr gefahrlos für notwendige Erfahrungspunkte.

Die isometrische Kampfperspektive bietet viel Überblick. Hier bekommt einer unserer Helden einen bösen Zauber ab.

An alle, die keine Strategie mögen: Bitte überspringt diesen Artikel. "Tactics Ogre" ist nämlich ein Genrevertreter der etwas knackigeren Sorte. Ohne genaues Taktieren und einiges Mikromanagement (igitt, da muß man ja nachdenken) macht Ihr hier mit Sicherheit keinen Schnitt.

Noch da? Gut. Schließlich ist der siebte Teil der Saga nur in der Story ein Aufguß. Wieder einmal herrscht Krieg, und Ihr führt die obligatorische Befreiungsarmee ins Feld. Dabei stehen euch verschiedene Charaktere zur Seite, die zumeist interessante Persönlichkeiten darstellen, und "handelsübliche" Krieger, die in einem Shop angeworben werden. Vom Start weg sind diese allesamt so gut wie unbrauchbar (da viel zu schwach) und müssen erst einmal gut trainiert werden. Hierbei teilt Ihr Eure eigenen Truppen in zwei Teile auf und laßt diese gegeneinander antreten. Dabei erlangte Erfahrungspunkte sorgen für den nötigen Aufstieg in Erfahrungsstufen, verbrauchte Items werden aber tatsächlich aus dem Spiel entfernt. Zum Glück kann niemand wirklich im Training sterben.

Habt Ihr die ersten Stufen genommen und Euch Euren Auftrag abgeholt, macht Ihr Euch auf die Socken durch die in mehrere Abschnitte aufgeteilten Missionen. Nach dem altbekannten "Fight it out!" stellt Ihr eine maximal zehnköpfige Kampftruppe auf. Das Bild blendet um auf die isometrische Kampfkarte, auf der Ihr Eure und die Truppen des Feindes seht. Während im Vorgänger noch in einzelnen Bildchen gekämpft wurde, steht hier die Übersicht über das Kampfgeschehen im Vordergrund – das gesamte Geschehen findet in einer 3D-Ansicht statt. Sobald Eure Helden ein paar Stufen genommen haben, dürft Ihr sie in andere Charakterklassen umwandeln: Aus Kriegern werden Ritter, Amazonen lassen sich zu Bogenschützen umschulen, und Euer Alter Ego darf sich gar als Magier oder Tierzähmer betätigen.

Ob und wann der (verflixte?) siebte Teil des Strategie-Epos seinen Weg in den europäischen Markt finden wird, ist noch ungewiß. Sicher ist, daß sich Fans der Reihe und Hardcore-Taktiker mit Sicherheit nicht aufhalten lassen und sich schnellstmöglich einen Import besorgen. *af*

INFO

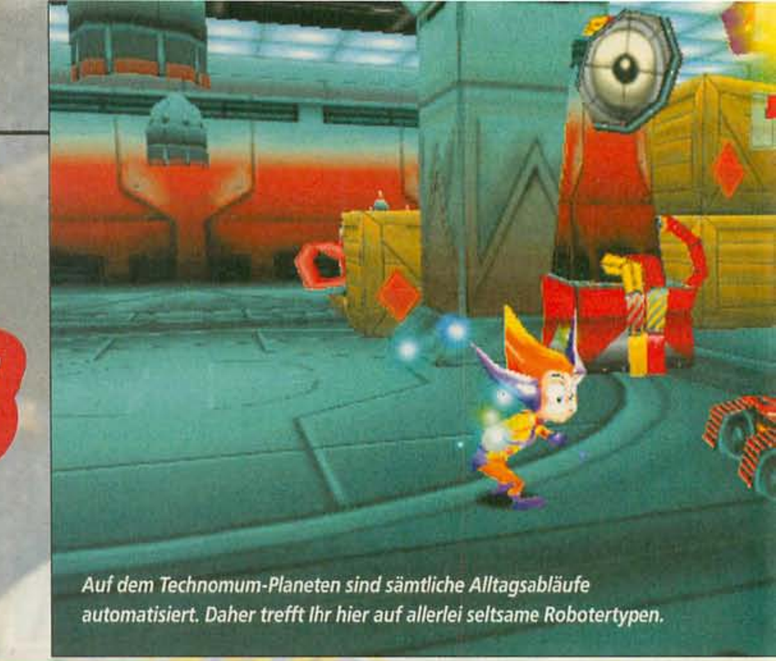
System:	PlayStation
Name:	Tactics Ogre
Genre:	Strategie
Hersteller:	Atlus
Geplanter Erscheinungstermin:	
USA:	bereits erschienen
Deutschland:	unbekannt

Vor der Schlacht führen die Charaktere noch Gespräche, die die Story etwas vertiefen.

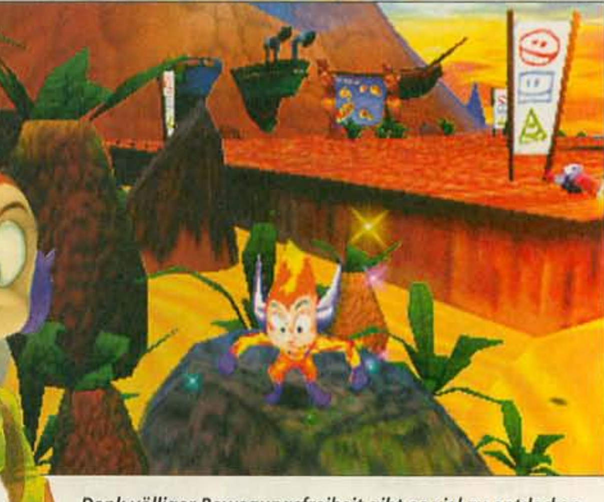


Space Circus

Nach Lucky Luke hat der französische Comic-Jump'n-Run-Produzent Infogrames bereits ein neues Projekt in der Mache. Bislang konnte die Fachwelt Space Circus allerdings nur als PC-3DFX-Version bestaunen (die optisch naturgemäß sofort überzeugt), weshalb wir uns nach Lyon begeben haben, um vor Ort zum Vergleich die erste spielbare N64-Version bei den Entwicklern anzutesten.



Auf dem Technomum-Planeten sind sämtliche Alltagsabläufe automatisiert. Daher trefft Ihr hier auf allerlei seltsame Robotertypen.





Dank völliger Bewegungsfreiheit gibt es viel zu entdecken.



Achtung, hier haben Fußgänger keine Vorfahrt!

Mit Hilfe von Eurem Raketengehilfen könnt Ihr fliegen, wie ein Vogel.

Nach einer erneuten Proberunde der farbenfrohen und detailreichen PC-Variante war es dann nach kurzem Begrüßungs-Smalltalk soweit: Das N64-Alpha-Modul durfte in den Schacht. Doch was war das? Ein farbloser "Starshot" (der Held) hüpfte vor matter, braun-gräulich gehaltener Kulisse auf und ab! Zähneknirschend mußte das Team um Producer Xavier Schon (war zuvor u.a. für die SNES-*Schlümpfe* und das SNES-*Asterix* verantwortlich) eingestehen, daß die Fernbedienung des Monitors unauffindbar sei und das N64-*Space-Circus* deswegen so madig aussehe. Von Pein und den enttäuschten Blicken der Journalistenmeute angetrieben, schaffte es ein Assistent nach zwei Stunden dann aber tatsächlich noch, das gesuchte Teil aufzutreiben, und schon leuchteten auch hier die Farben, wie jahrelang mit Persil Color gepflegt.

Worum es geht:

Space Circus ist das erste Infogrames-Produkt, dessen Hauptcharaktere nicht der Feder eines Uderzo/Goscinny entsprungen, sondern selbst kreiert worden sind. Die Handlung ist in der Zukunft angesiedelt, während die Akteure allesamt mehr oder weniger niedliche Zeichentrickfiguren darstellen, was Infogrames in der Presseerklärung auch prompt dazu verleitete, diese revolutionäre Erfindung als erstes "Toonfiction Game" ever anzupreisen. Wie dem auch sei, Ihr steuert jedenfalls Starshot, einen putzig-freakigen Jongleur, bei eben jenem Zirkus, der dem Spiel seinen Namen verleiht. Irgendwo in den Tiefen des Alls gastiert – so wir die Story denn richtig verstanden haben – noch ein Konkurrenzunternehmen, der Virtua Circus, dessen Darbietungen scheinbar mehr Leute vom Hocker reißen als die Crew um Starshot, und daher habt Ihr im Spiel die Aufgabe, andere Planeten zu bereisen, um neue Attraktionen sprich Künstler für Euren Zirkus zu verpflichten. Daß die Programmierer aus Fronkreisch stammen, merkt Ihr übrigens sofort an den etwas seltsamen Namen im Spiel, die zwar alle internationalisiert und in Englisch gehalten sind, für Nichtfranzosen aber nur bedingt witzig rüberkommen: Feinde heißen z.B. "General Killkill", der Kommandant des Zirkusraumschiffs "Captain Nobrakes" und Starshots Erzfeind "Wolfgang von Ravel" (weil einer der Programmierer auf Beethoven und Ravel steht) – da bleibt nur zu hoffen, daß Infogrames Deutschland auf eine eigene Lokalisierung drängt.

Starshot wird das ganze Spiel über von zwei Sidekicks, Willfall und Willfly, begleitet, die um ihn herumschwirren. Der fahrbare Mülleimer Willfall schützt seinen Meister und warnt vor Gefahren, während Willfly, die Rakete, als Fluggerät dient, mit dem Ihr höher gelegene Orte erreichen könnt, vorausgesetzt Ihr habt zuvor genug Treibstoff-



Nach einer blutigen Invasion durch Marsmännchen wurde die Erde völlig verwüstet.

Ja, Programmierer in Frankreich müßte man sein, da gibt's immer genug Wein!

Auch andere deutsche Mags scheuen keine Mühen und schicken ihre besten Fotoreporter ins Rennen...

Icons eingesammelt. Außer Hüpfen, Laufen, Springen, Klettern und Rutschen kann Euer Held auch schießen, indem er Sterne gegen Feinde schleudert (daher auch sein Name). Hierbei haben sich die Programmierer eine ziemlich raffinierte Schußtechnik einfallen lassen: Nachdem Ihr besagte Sterne abgefeuert habt, lassen sich diese im Flug weiterhin steuern. Dummerweise verhält sich die Kamera nach dem Abschießen etwas undynamisch, da Ihr nur Ziele innerhalb des Blickfeldes Eures Helden ins Visier nehmen könnt. Lenkt Ihr den Stern etwas zu weit links oder rechts aus dem Bildschirm heraus, dann war's das. Trotzdem ein nettes Feature, wenn man bedenkt, daß das Spiel noch längst nicht fertig ist. Ein weiterer positiver Aspekt dieses 3D-Plattformers ist die Tatsache, daß Ihr nicht nur uneingeschränkte Bewegungsfreiheit habt, sondern auch den Spielverlauf selbst gestalten dürft. Ist Euch die Mission auf Planet "Ultimacrash" (schon wieder so ein geniales Wortspielchen) zu schwer, dann kehrt Ihr einfach zum Raumschiff zurück und fliegt zu einem der anderen sieben Planeten. Zu Euren Standardaufgaben gehört übrigens auch hier das Umlegen von Schaltern, Aufheben und Verschieben von Gegenständen sowie die Konversation mit Außerirdischen, die Euch hin und wieder wichtige Tips geben. Etwas verwirrend erschien uns nur auf Anhieb die doppelte Tastenbelegung. Die A- und B-Knöpfe sind üblicherweise mit Schuß- und Sprungfunktion belegt. Haltet Ihr allerdings den Z-Trigger gedrückt, dann verstellt Ihr mit A, B, L, oder R die Kamera. Da man bei der von uns angespielten Alpha-Version die Kamera sehr oft nachjustieren mußte, hat man sich hierbei öfters verzettelt. Wollen wir hoffen, daß man sich entweder bei längerer Spieldauer daran gewöhnt, oder an der Benutzerfreundlichkeit noch gefeilt wird. Alles in allem macht Space Circus aber einen sehr guten Eindruck, was Umfang und Abwechslungsreichtum betrifft. Ein Titel, den man auf alle Fälle im Auge behalten sollte. Da wir ohnehin bereits vor Ort waren, nutzten wir natürlich die Gelegenheit, um Producer Xavier Schon noch ein Blitzinterview aufs Auge zu drücken:

VG: Wie erfindet man eigentlich einen neuen Videospielehelden?

XS: Die Idee zu Starshot ist kurioserweise in unserer Lieblingspizzeria "Banzi" in Lyon geboren worden. Die erste Zeichnung von ihm ist auch dort auf einer fettigen Papierserviette entstanden (siehe Bild rechts).

VG: Witzisch, witzisch... Da Ihr ja offensichtlich ein Faible für Science Fiction habt: Wer hat Euch in dieser Richtung am meisten inspiriert?

XS: Da geht es uns wie jedem Durchschnittsbürger: Jules Verne, Darth Vader, Douglas Adams, Edgar Allan Poe....

VG: Offensichtlich ist die 3DFX-Fassung schon wesentlich weiter gediehen. Was sind die Hauptprobleme, mit denen Ihr bei der Nintendo-Entwicklung zu kämpfen habt bzw. hattet?

XS: Wir mußten sämtliche Texturen aller 300 Charaktere im Spiel neu berechnen. Das Problem war, einen Algorythmus zu programmieren, der einerseits die Anzahl der Farben reduziert, andererseits aber alle Texturen - und somit den Detailreichtum der PC-Version - beibehält.

VG: Klingt nach gut viel Arbeit. Wir danken für die Einladung nach Lyon und das Gespräch *ds*



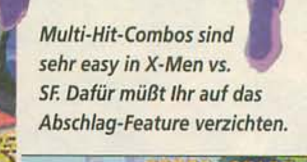
Erste Pizzeriastudien eines neuen (Shooting) Stars.

INFO

System: Nintendo 64
Name: Space Circus
Genre: 3D-Jump'n-Run
Hersteller: Infogrames/ Laguna
Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1998

X-Men vs. Street Fighter

Allem Anschein nach wird PS-Beat'em Up-Zockern die Sony-Umsetzung dieses Arcade-Juwels mit einem faden Beigeschmack offeriert. Lest, warum!



Multi-Hit-Combos sind sehr easy in X-Men vs. SF. Dafür müßt Ihr auf das Abschlag-Feature verzichten.

Obwohl Capcom im 2D-Beat'em Up-Bereich nicht gerade ein Synonym für Innovation darstellt, haben sich die Designer für das Aufeinandertreffen zweier Kult-Sippen ein Gameplay-Feature einfallen lassen, das die Fighting-Fans in der Redaktion auch bei der mit der 4-Meg-RAM-Cart unterstützten Saturn-Import-Version (Test in VG 2/98: Spielspaß 88%) in Entzücken geraten ließ: Bei *X-Men vs. Street Fighter* prügeln sich bekanntlich jeweils Zweierteams, die während eines Matches in bester Wrestling-Manier jederzeit durch Abklatschen den Partner ins Getümmel schicken können, was doch eine nicht zu unterschätzende taktische Note ins Spiel bringt. Genau dieses Key-Feature fehlt nun aufgrund von Speicherproblemen (die PS müßte ja statt zwei immer vier aufwendig animierte Kämpfer im Arbeitsspeicher haben) in der Sony-Version. Lediglich Team-Extermination-Moves sind noch möglich, da hier der zusätzliche Fighter nur kurz auftaucht und somit auch nur ein Bruchteil seines Aktionsradius geladen werden muß. Außerdem fehlen im Vergleich zur SAT-Version erwartungsgemäß eine Menge Animationsphasen. Von einer PAL-Geschwindigkeitsanpassung ist in dieser Vorversion auch noch nichts zu sehen, selbst mit den verhaßten Balken werdet Ihr wohl wieder leben müssen. Spitze kommen dagegen wieder die mannigfaltigen Super-, X- und Team-Moves der 17 Marvel-/SF-Helden. Das Gameplay wurde eher an *X-Men* mit den gewaltigen Sprüngen, überzeichneten Feuerbällen und easy 20+ Hit-Combos von Wolverine, Magneto und Co. angelehnt. Zwecks Chancengleichheit stattete man die *Street Fighter* für diese Episode natürlich mit den gleichen Fähigkeiten aus. Für einen Turniersieg müssen erstmal sechs gegnerische Teams aus dem Weg geräumt werden, bevor mit Apocalypse ein unorthodoxer, bildschirmgroßer Endgegner wartet. Schlagt Ihr auch den, kommt es zur Entscheidungsschlacht gegen Euren eigenen Partner. Da nur noch wenig Zeit bis zum Release bleibt, sinken natürlich die Chancen, daß am einen oder anderen Mangel noch gearbeitet wird, zumal das Spiel als NTSC-Version ja schon fertig ist. We will see. *rk*

Ein Special-Küßchen in Ehren kann niemand verwehren. Die Animation dagegen: Na ja...

INFO

System:	PlayStation
Name:	X-Men vs. Street Fighter Ex Edition
Genre:	2D-Beat'em Up
Hersteller:	Capcom/Virgin

Geplanter Erscheinungstermin:

Juli 1998



Ein Action-Reißer folgt dem anderen: Frei nach dem Vorbild von ONE hat der kampferprobte Lone Soldier-Erfinder Telstar sein eigenes Special F/X-Inferno in der Mache.

Explosionszauber à la ONE! Assault steht dem Action-Knaller zumindest optisch in nichts nach.



Jetzt aber schnell den Flammenwerfer gezückt bevor die Alien-Babys schlüpfen.

Zu spät, die netten Eltern haben uns schon entdeckt!

Hier werfen wir einen Blick auf eine der 3D-Stages.

Im Jahre 2198 greift eine außerirdische Macht mit ihren Alien-Soldaten die Erde an. Alle größeren Städte wie z.B. Arcadia wurden bereits von den Invasoren zerstört. Doch ein kleines Trüppchen findiger Militärs will den Kampf nicht verloren geben. Ein neuer Superroboter-Anzug wird entwickelt, der mit Schraubenzieher und viel Schweiß zusammengeflickt dem gescholtenen Volk endlich Frieden bringen soll. Perfekt im High-Tech-Gewand verpackt, steuert Ihr einen bis an die Zähne bewaffneten Söldner-Sprite durch Alien-besetzte Stadt- und Landgebiete. Monsterkraken, Maschinenkreaturen und Roboter wollen Euch aus den Kampfanzug sprengen. In den sieben Level wechseln sich Freiluftpassagen mit High-Tech-Landschaften, transparenten Röhrenbauten und fabrikhallengroßen Glaskorridoren ab. Dabei scrollt die Level-Umgebung überwiegend von links nach rechts, zwecks Abwechslung gibt es auch einige 3D-Stages, in denen Ihr Euren Helden von hinten seht. Habt Ihr Euch tapfer durch die verschiedenen Gebiete gemetzelt, wartet als Belohnung ein dicker Obermotz. Hier tauchen Giganto-Monster, Schlacht-Maschinen, Riesen-Kreaturen und andres hochmodernes Mordswerkzeug auf. Zwei ausbaufähige Super-Wummen sind jederzeit griffbereit am Mann. Unterwegs findet Ihr jede Menge Medikits, die Eure Wunden heilen. Andere Extras verleihen Euren Standardwaffen eine bessere Streuweite oder durchschlagendere Munition. Vom Plasmastrahl über Feuergranaten bis hin zum Mega-Laser ist alles vorhanden, was dem gestandenen Ballerfreak Freude bereitet. Die angreifenden Gegnerformationen sind nicht gerade zahlreich, dafür hauen einen die monströsen Endzeitmaschinerien fast vom Hocker. Wunderschöne Licht- und Explosions-Effekte schöpfen schon jetzt die Special F/X-Abteilung voll aus. Assault baut jedoch nicht nur auf Effekthascherei, sondern bietet durchgehend spannende Balleraction. Wenn der spielerische Rest stimmt, erwartet uns ein destruktives Erlebnis der besonderen Art! *ws*



INFO

System:	PlayStation
Name:	Assault
Genre:	Action-Spiel
Hersteller:	Telstar

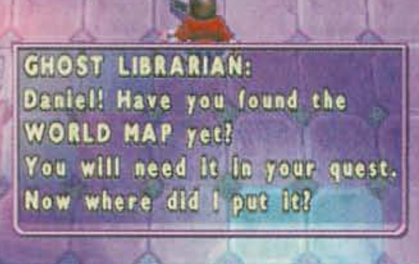
Geplanter Erscheinungstermin:

September 1998

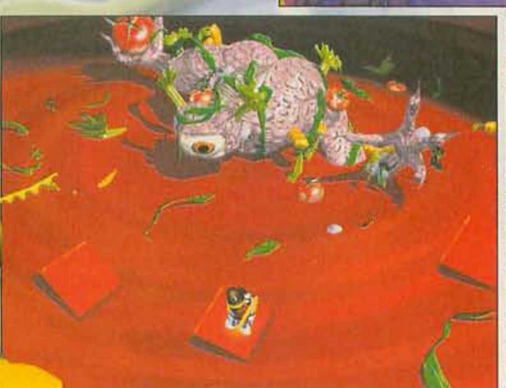




MONKEY HERO



Von den Total-Eclipse-, Off-World-Interceptor-, und Blazing Dragons-Machern gibt es erfreuliche Neuigkeiten zu vermelden, aber seht selbst:



So opulent soll die Grafik am Ende aussehen...



... und dies ist der momentane Stand der Dinge.

In der Produktinfo wird auf die interaktiven Hintergründe hingewiesen (siehe auch grinsender Baum).

Monkey muß zahlreiche dahergelaufene Feinde und 16 Bosse besiegen, damit wieder Frieden herrscht.

Auf dem Gebiet der Rollenspiele und Action-Adventures sah es auf der PlayStation noch vor einem halben Jahr eher mager aus. Doch der Anteil dieses Genres in Bezug auf die neuen Releases scheint sich immer mehr zu vergrößern. Erst kürzlich veröffentlichte Capcom die US-Version des grandiosen dritten Teils der *Breath of Fire*-Saga. Im Hause Blam! ist man derzeit intensiv darum bemüht, das Action-Adventure *Monkey Hero* auf seine Veröffentlichung vorzubereiten. Ihr begleitet den Helden "Monkey" auf seinem Weg, das Magische Buch der Geschichten zu beschützen. Monkey wurde vom König der Träume erschaffen, um dessen Erzrivalen, den Alptraumkönig, davon abzuhalten, weiterhin in den Träumen der Kinder sein Unwesen zu treiben. Als Spieler helft Ihr Monkey, die über drei märchenhafte Welten verteilten, acht fehlenden Kapitel des Buches wiederzufinden, um schließlich Harmonie und Frieden einkehren zu lassen. Der König der Alpträume und seine Schergen versuchen natürlich, Euch gehörig in die Parade zu grätschen. Anfangs seid Ihr mit einer Bambusrute ausgestattet und steht über ein magisches Stirnband mit Eurem Meister "Sage" in Verbindung, welcher Euch in Notsituationen mit Rat und Tat zur Seite steht. Im Gegenzug zum klassischen Rollenspiel verlaufen Kämpfe stets in Echtzeit. Eine Vielzahl von skurrilen Gegnern und eine detaillierte Umgebung sorgen für das klassische Adventure-Flair. Vielerlei Items – unter ihnen Pilze, Karten, Dynamit und Pfirsiche – und Zaubersprüche erweisen sich als hilfreiche Wegbegleiter und Lebensretter und sind entweder unter Töpfen oder Riesenpfirsichen versteckt oder werden von einem besiegten Gegner hinterlassen. Während Ihr in den Kneipen der Dörfer Gelegenheit habt, mehr über das örtliche Lokalkolorit zu erfahren, könnt Ihr in den Shops Euer Inventar gegen bare Münze aufstocken. Speichern ist nur an gewissen Save-Points bzw. nach einem Game Over möglich. Ein kurzer Blick auf die Karte verschafft Euch selbst im entlegensten Wäldchen den nötigen Überblick. Und wer schon immer einmal die Lust verspürte, auf einen Widersacher ein ganzes Bücherregal fallen zu lassen, der kann sich in *Monkey Hero* richtig austoben! Typisch japanisches, teils auch an Disney erinnerndes Design, läßt die Herzen der Adventure-Fans höher schlagen. Schade nur, daß sich die vorliegende Betaversion als noch nicht vollständig spielbar erwiesen hat. Dennoch läßt sich deutlich erahnen, auf was wir in der Endversion gespannt sein dürfen: Vorgerenderte Vektorgrafiken, Dialoge mit Sprachausgabe, atmosphärische Dungeons und über 80 Stunden Spielspaß. Monkey Hero wird ebenfalls in Japan erscheinen - ein gutes Zeichen, wie wir meinen. *ds*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Monkey Hero
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Take 2 Interactive/Blam!

Geplanter Erscheinungstermin:

Oktober 1998



So einen jokigen Arcade-Shooter wie *Frenzy* haben wir schon lange nicht mehr in unserer PS versenkt! Im wendigen Doppeldecker geht's in der Area 52 gegen eine Armee aus Miniatursoldaten.

Im Cartoon-Shooter Frenzy könnt Ihr hemmungslos Eurem Zerstörungstrieb freien Lauf lassen.

Yes, watch out! Godzilla nähert sich - alle Waffen feuerbereit machen!

Coole Extrawaffen, wie hier das Bomber-Geschwader, helfen Euch aus der Bredouille.

Im Hintergarten des Barons werden sogar brave Tannen als Raketenabschußbasen mißbraucht. Schnell ausweichen und weiter – Benzinmangel!

Der fiese Baron Von-To-Ten hat im beschaulichen Vorkriegseuropa eine mysteriöse Geheimwaffe entwickelt, mittels derer er sich der baldigen Weltherrschaft sicher wähnt. Beschützt wird dieses Utensil von einer umfangreichen Privatarmee im Garten (!) seines Verstecks in den Bergen. Natürlich schwingt Ihr Euch postwendend in Euren schußgewaltigen Doppeldecker und heizt den Gefolgsleuten des Barons auf Eurem Erkundungsflug durch feinste 3D-Areas mächtig ein. Was sich nun nach einem brachialen Kriegsspiel anhört, entpuppt sich schnell als Cartoon-Actionspaß erster Güte. Untermalt von schräger Zirkusmusik hebt Ihr bunte Geschützstellungen aus, veranstaltet ein Polygon-Explosionschaos unter den wild umherwuselnden Autos und abgedrehten Flugobjekten, umfliegt dicke Totenkopfschilder und macht Jagd auf putzige Godzilla-Riesenmonster. Euer Weg durch die flüssig scrollenden Waldgebiete ist dabei, ähnlich wie in Namcos *Treasures of the Deep,* mehr oder weniger vorgegeben, lediglich vereinzelte Abzweigungen und "Bonusräume" mit Special Weapons, wie einer Smartbomb (bestehend aus einem Fliegergeschwader), gilt es zu erkunden. Nur gaaaanz selten findet Ihr mal eine Tankstelle zur Wiederherstellung Eures Benzinvorrats. Mann, was sind wir schon x-mal aus Spritmangel in entscheidenden Situatiuonen abgeschmiert! Ihr müßt praktisch die Areas mit Vollgas durchfliegen, um auch ja von einer Tankstelle bis zur nächsten zu kommen, die sich meist hinter Bossen verbergen. Hier sollten bis zur finalen Version noch ein paar eingebaut werden – man will ja schließlich ein bißchen Zeit zwecks purem Erkundungsspaß vertrödeln. Auch scheinen wir mit dem ersten Level einen unendlich langen erwischt zu haben: Selbst nach Abschuß von vier (!) harten Boßgegnern ging es noch immer munter weiter – Continue nur von Anfang an möglich! Immerhin spricht das Fact-Sheet auch von Aufklärungsflügen, fetten Lavalampen und Weihnachtsmännern als Gegner – warten wir also ab. *Frenzy* macht aber schon in dieser Version aufgrund des unkomplizierten Arcade-Prinzips mächtig Spaß und deutlich Lust auf mehr. *rk*

INFO

System: PlayStation
Name: Frenzy!
Genre: Cartoon-3D-Shooter
Hersteller: SCI/Funsoft
Geplanter Erscheinungstermin:
Juli 1998

Ottifanten

Ein Ostfriese zum Mitnehmen? Eltern, rettet Eure Kinder: Die Ottifanten sind auf dem Game Boy los!



Als großer Videospiel-Fanatiker versucht sich Otto Waalkes auch mal an einem N64-Spiel (GT-64).





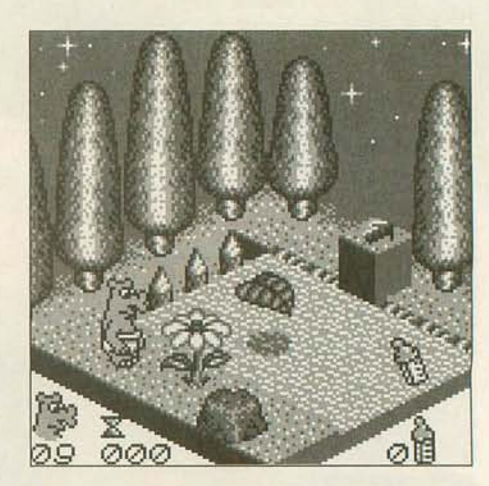
Auch die kleinsten Videospieler finden Otto samt seiner Rüsseltier-Bande super-cool!

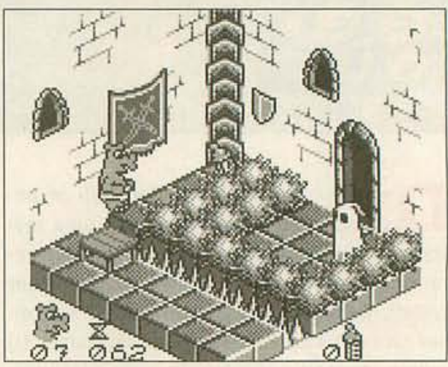


Otto hat spitz gekriegt, daß Wolfgang (weder verwandt noch verschwägert!) die neueste VG-"Collectors-Edition"-Ausgabe hinter seinem Rücken versteckt hält...

...und schnapp – Holarütti! – schon hat er sie ergattert!

Wer kennt ihn nicht, den witzigen Blondschopf aus dem kühlen Ostfriesland? Zahlreiche seiner Shows und Filme brachten schon ganze Generationen zum Lachen. Auch nach seiner erfolgreichen "Otto Tour 97" macht der Slapstick-Komödiant wieder von sich Reden. Im Juli erobert der "friesische Götterbote" erstmals Nintendos Kult-Handheld. Auf Segas Game Gear und Mega Drive haben die Rüssel-Schützlinge des Blödelbarden schon vor drei Jahren ihr Debüt hinter sich gebracht. Für die urkomische GameBoy-Grafik hat diesmal der Meister höchstpersönlich die Feder geschwungen. Die Spielentwickler "Bit Managers" arbeiteten eng mit Otto Waalkes zusammen und verwendeten seine skizzierten Ottifanten-Vorlagen, um daraus ein spannendes Knobel-Adventure zu basteln. Der Rüsselschwinger "Baby Bruno" hat darin einen schrecklichen Alptraum. Ein böser Zauberer hat seinen "Teddy Honk" in einem Hut verschwinden lassen. Unter dem Zylinder verbirgt sich eine Burg, in der der Zauberer Honk versteckt hält. Baby Bruno muß nun den Hut betreten, um sich durch einen Wall von tückischen Rätseln hindurchzukämpfen. Im Kerker angekommen, hofft Teddy Honk auf Eure Hilfe, damit Ihr fix eine Lösung findet. Auf der abenteuerlichen Suche nach Teddy müßt Ihr viele Hindernisse überwinden und pfiffige Feinde bekämpfen. Zu Beginn startet Ihr mit zehn Leben, die sich durch ausgefuchste Kombinationsgabe schnell aufstocken lassen. Es gilt insgesamt 125 Level an drei verschiedenen Orten zu meistern. Als Hauptschauplätze wurden ein Wald, eine Burg und ein dunkler Kerker auserwählt. Ottifant für den Game Boy stellt eine Mischung aus verschiedenen Geschicklichkeitstests und Adventure-Elementen dar. Aus der isometrischen Perspektive steuert Ihr das kleine Rüsseltier durch verzwickte Puzzle-Räume, die mit allerhand Grübel-Aufgaben gespickt sind. Es gibt kein Pardon, Ihr müßt jedes Rätsel lösen, um die Tür zum nächsten Raum zu öffnen. Mittlerweile gibt es Ottifanten-Comicstrips und sogar eine eigene Zeichentrickserie, die zur Zeit auf RTL 2 läuft. Ein Ottifanten-Kinofilm soll voraussichtlich Ende 1999 in die Kinos kommen. *ws*

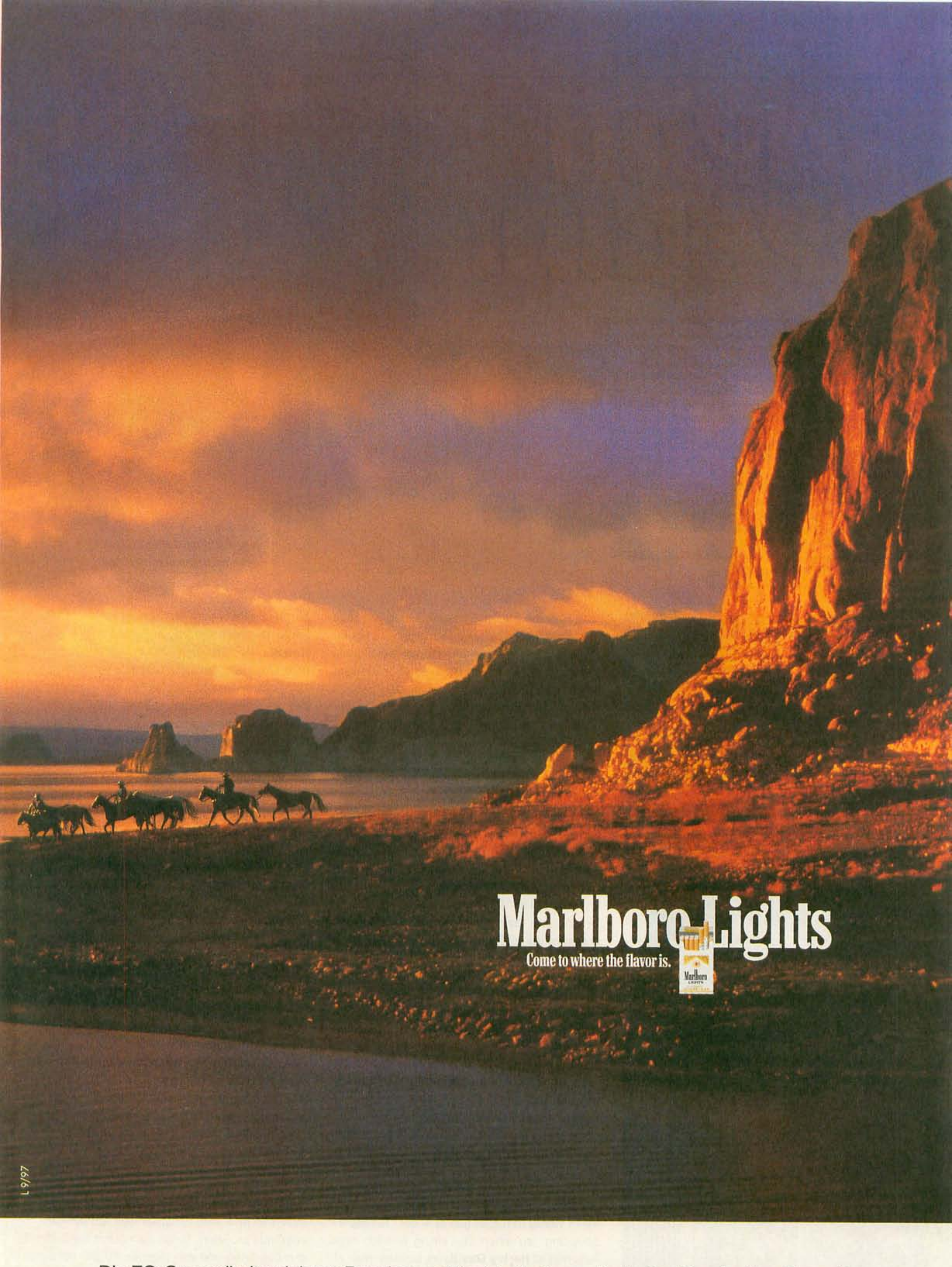




Ottos Ottifanten erobern die Game Boy-Welt.

INFO

System: Game Boy
Name: Ottifanten
Genre: Puzzle-Adventure
Hersteller: Laguna
Geplanter Erscheinungstermin:
Juli 1998

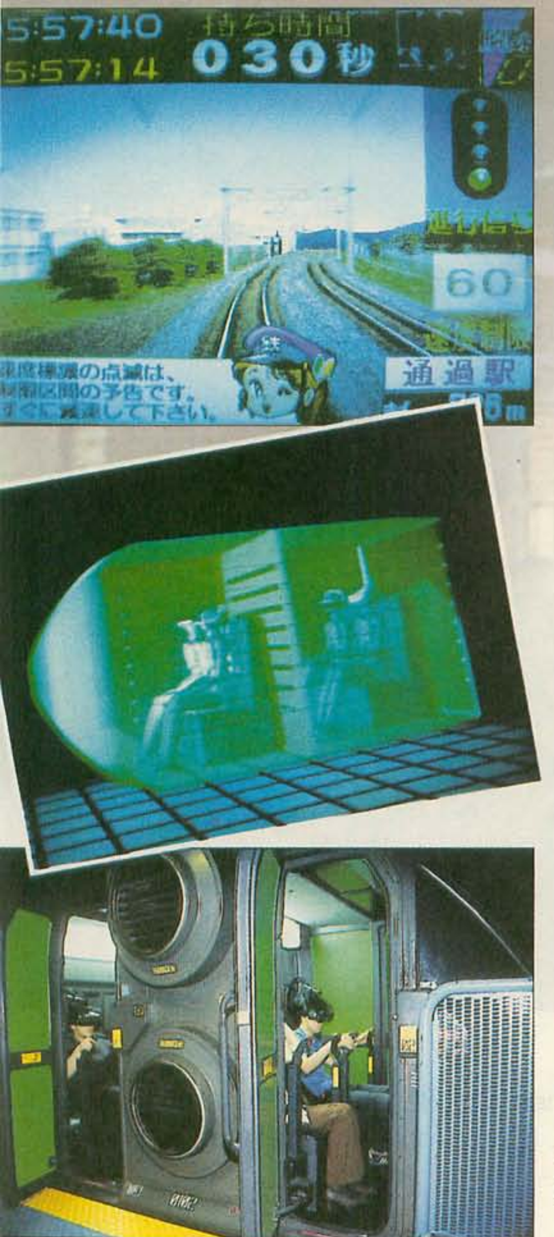


Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

JAPAN-SPECIAL

Auf der Suche nach dem ultimativen Spielhallen-Thrill führt natürlich kein Weg am Land der aufgehenden Automatensonne vorbei. Vor allem der Großraum Tokio beherbergt Dutzende mehrstöckiger Arcades, in denen u.a. die allerneuesten Spiele auf ihre Tauglichkeit für den Rest der Welt getestet werden. Ein (virtueller) Erlebnisurlaubsbericht.

Uralt-Sega-Rally macht mit echten Boliden gleich noch einmal so viel Spaß.



Sämtliche großen Spielehersteller, von Sega über Namco bis hin zu Square, haben in Tokio ihren Firmensitz. Hunderte von Spielhallen stehen für 32 Millionen japanischer Spiele-Fans bereit. Uns interessierten neben den zahlreichen unbekannten Japan-Only-Maschinen vor allem die Prototypen und Sonderanfertigungen, an denen die Hersteller ihre neuen Technologien ausprobieren, um, wie es die Firmenbroschüre von Sega blumig ausdrückt, "der Gesellschaft einzigartige Unterhaltung anzubieten".

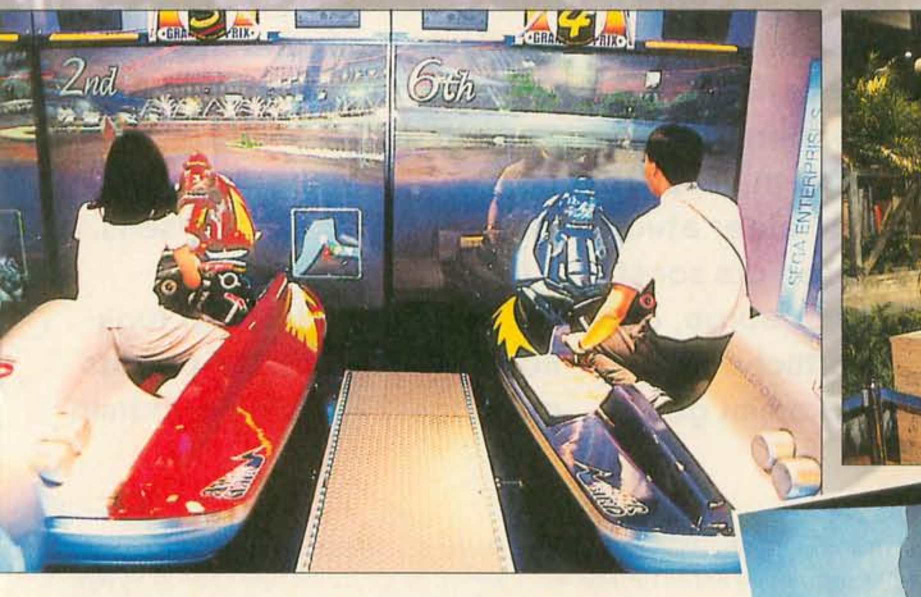
Wir beginnen unsere Suche in den Spielhallen von Akihabara Electric City, Tokios Hi-Tech-Stadtteil und Standort der legendären fünfstöckigen Sega-Arcade. Knapp 200 Automaten stehen hier getrennt nach Genres. Wir beginnen im Keller bei den Beat'em Ups, dem mit Abstand beliebtesten Genre. Jungs in Schuluniformen drängen sich um **Fighting Vipers**, **Battle Tryst** und Namcos **Ehrgeiz**, das mit mehrdimensionalen Leveln und einem umfangreichen Special-Attack-System aufwartet, sowie die Mech-Suit-Simulation **Cyber Troopers**, von der eine Vierspielerversion mit komplizierten Cockpits zu sehen war. Wer's gerne exotisch mag, sollte sich an **Bass Fishing**, einem, jawohl (!), Fischfangsimulator, versuchen, der die Ruhe und Einsamkeit des Fluß- und Hochseefischens jetzt auch im Krach-Inferno einer Spielhalle erfahrbar macht. Vorausgesetzt, man versteht etwas vom Fischen und den dazugehörigen japanischen Schriftzeichen. 100 Yen (ca. DM 1,50, der übliche Preis für ein Spiel) ist der Kick, daß was (auch immer) an der simulierten Angel ruckt, allerdings wert.

Recht wenig Aktuelles gab es in der "Rennspielabteilung" zu sehen. Der einzig wirklich neue Automat ist **Harley Davidson**, bei dem man alleine oder zu zweit mit fett blubbernden Choppern Fußgänger vom Bürgersteig verscheuchen kann. Demnächst auch in Europa..., was auf **Densha de Go**, eine U-Bahn-Fahrsimulation (Bild links), von der Taito bereits einen zweiten Teil herausgebracht hat, sicher nicht zutrifft. Ziel des Spiels ist es, eine U-Bahn auf einer von fünf authentischen Tokioter Linien fahrplangerecht von Haltestelle zu Haltestelle zu steuern.

Doch die normalen Münzspieleautomaten sind nur ein Vorgeschmack auf die "Special Attractions" der großen Freizeitparks, die wir uns an den folgenden zwei Tagen angesehen haben. Vier "Amusement Center" muß man einfach besucht haben: Namcos **Namjatown** und **Wonder Egg 2** sowie Segas **Joypolis**-Arkaden in den Stadtteilen Shinjuku und Odaiba. Neben den klassischen Spielhallenhits bieten diese auch etliche nicht-digitale Spiele – Attraktionen für die ganze Familie. Namcos Star ist **Fire Bull**, ein futuristischer Copter-Flugsimulator für zwei mal acht Spieler. Für 800 Yen (12 Mark) ist man zwanzig Minuten lang Teil einer Mischung aus Live-Rollenspiel, Multimedia-Ride und Videogame. Auf Monitorleinwänden laufen Simulationen und erläuternde Videos auf Englisch, während uniformierte Mitarbeiter uns auf japanisch die technischen Eigenarten des Fluggeräts und die Benutzung der Bordkanonen erklären. Je zwei Spieler nehmen in einer Pilotenkanzel Platz. Euer Heli fliegt dabei per Autopilot, dafür darf die Bewaffnung, darunter Raketen und eine "Psychic Missile", selbst gesteuert werden, und zwar mit einem Sichtgerät, das in die dazugehörigen VR-Brillen eingebaut ist. Mit Bluescreen-Technik wird die Spielewelt auf die Kanzelwände projiziert, sodaß man durch die Brille den Copiloten und den eigenen Körper vor einem animierten Hintergrund sieht.

"This is not a Simulation!" Mit diesen Worten beginnt Euer Copter-Einsatz bei Fire Bull.





Im Automatenbereich hat Sega ganz klar die Nase vorne. Sei es dieses Powerboot-Rennen, oder Bobfahren oder Prügelspiele: Alles vom Feinsten!

Der neueste Hit in japanischen Vergnügungszentren sind nicht die aktuellen Arcade-Maschinen, sondern virtuelle Rides wie z.B. "Wild River" von Sega.

Der zweite Tag führt uns nach Joypolis. Gleich am Eingang erwartet uns eine Spezialversion von **Sega Rally** mit vier echten Autos, die auf Hydraulikstutzen aufgebockt sind und Neigungen bis zu 30 Grad mitmachen. Die Ausstattung verfehlt ihre Wirkung nicht: Mit einem fetten Krachen schlagen wir die Türen zu, gurten uns an und greifen zum Rallye-Lenkrad. Fazit: Sehenswert, aber nicht für 1000 Yen (15 Mark).
Zweiter Stop ist **Power Sled**, eine Art Bobrennen für vier Spieler mit hydraulikgefederten Schlitten. Mehr als hundertzwanzig Standbetreuer arbeiten in Joypolis. Die Schulung dauert 14 Tage, Job-Bezeichnung: Videospiel-Assistent (sieht sicher gut auf einer Visitenkarte aus).
In **Aqua Nova** gurten wir uns diesmal zu viert auf mannshohen Hydrauliksesseln fest, um eine Unterwasser-Kolonie zu bereisen. Kaum hat eine Assistentin die 3D-Brillen verteilt und uns per Knopfdruck in Startposition geschwenkt, toben schon die ersten Monster über die Leinwand, und Explosionen durchschütteln die Sitze. Bleibt noch **Wild River**, das neueste Multimedia-Spektakel im Sega-Stall, gestartet im Februar dieses Jahres. Zunächst sieht alles nach einer harmlosen Bootsfahrt aus. Mit wissendem Grinsen betätigt die Assistentin einen Hebel. Das Tor vor uns öffnet sich, und das Boot mit allen zwölf Insassen fährt in einen stockdunklen Raum. Wir befinden uns mit unserem Gummiboot in einer Höhle, von der man einen Tunnel hinabrutscht und im Fluß aufsetzt. Links und rechts verschwindet eine Felslandschaft im Nebel, um uns gischten Wogen und ein kühler Wind streift unsere Gesichter. Kein Witz, "Wild River" ist mit einem Gebläse ausgestattet. Danach folgen atemberaubende fünf Minuten: Riesenvögel kreisen über dem Boot, wir rumpeln über Felsen und Stromschnellen hinab und sind vollauf damit beschäftigt, uns im Boot festzuhalten und die unglaubliche Landschaft aufzunehmen. Bei "Wild River" haben Dutzende von Silicon Graphics Rechnern wertvolle Dienste geleistet: Jede Welle, jeder Wasserspritzer, jedes im Wind wehende Blatt ist lebensecht gerendert. Ein echtes Highlight!
Unser letzter Stop ist Segas Joypolis im Stadtteil Odaiba, eine komplett am Reißbrett entstandene Wohn- und Vergnügungsstadt auf einer künstlich aufgeschütteten Insel in der Tokio-Bucht, die man – wie auch sonst – mit einer Monorail-Bahn erreicht. Hier gibt es zwei Attraktionen, die alles bisher Gesehene in den Schatten stellen. Nummer eins ist **Rail Chase**, eine klaustrophobe Fahrt durch eine verlassene Mine. Zu zweit besteigt man einen winzigen Wagen, in dessen Inneren monochrome 3D-Monitore die Fenster ersetzen. Für 700 Yen erleben wir eine ruckelige, vierminütige Fahrt, bei der unser Wagen entgleist und zum Spielball einer Bande von Untoten wird. Die düstere Optik und Atmosphäre sorgte hier auch bei gestandenen Spieleveteranen für Gänsehaut: Während einer Sequenz umschleicht eine Horde Zombies knirschend die Kabine, bollert im Quadrosound gegen die Fenster und ruckelt am Wagen. Zu schade, daß man hier nichts selbst beeinflussen darf.
Der intensivste aller Joypolis-Rides aber ist **The Crypt**, bei dem die noch experimentelle BOX-Technologie (Beyond Ordinary eXperience) zum Einsatz kommt. Alle vier Wände dieses mittelalterlichen Verlieses sind Projektionsfläche für eine dreidimensionale Simulation. Egal, ob in der Hocke oder mit Blick zurück, jede Position wird sofort berechnet und perspektivisch korrekt angezeigt. Doch bevor man die architektonischen Feinheiten des Dungeons bewundern kann, geht es auch schon rund: Zombies nahen heran, meterhohe Drachen schnappen nach uns, während wir zu Gejagten in einer (leider nicht steuerbaren) Verfolgungsjagd durch Geheimgänge und Schatzräume werden. Alles in 3D und jenseits jeglicher normaler Videospiele-Erfahrung; da sind 600 Yen wahrlich nicht zuviel verlangt.
Fazit nach drei Tagen in der Zukunft: Egal, wie aufwendig das Drumherum gestaltet wird, wenn der Spaß nicht stimmt, wird's schnell langweilig. Selbst sehr gute Technik ist keine Entschuldigung für öde, nicht-interaktive Zuschau-Simulationen. Von drei Rides, die wir in Tokio gesehen haben, können sich andere (echte) Spiele jedoch mehr als nur eine Scheibe abschneiden: "Fire Bull" mit seiner aufwendigen Mischung aus echtem RPG und hyperaktivem Videospiel, "Wild River" mit der bisher überzeugendsten Präsentation überhaupt, und "The Crypt" durch eine 3D-Technik, die an Immersion nicht zu übertreffen ist. Wenn das die Zukunft ist, dann darf's gerne auch ein bißchen mehr davon sein.

Jörn Möller / ds



Selbst so langweilige Sportarten wie Hochseefischen werden gnadenlos umgesetzt und machen Spaß!



Aufgrund eines etwas ausufernden Messeberichts und der überraschenden Flut an neuen Testmustern, muß ich mich diesmal leider etwas kürzer fassen als sonst. Aber keine Sorge, das sprichwörtliche Sommerloch kommt ganz bestimmt noch und in dessen Gefolge auch wieder mehr Platz in der Heftmitte. Lots of Fun in the Sun und 'nen schönen Juli allerseits.

PS: Hat irgend jemand funktionierende Pal-MDK-Cheats auf Lager? Nix wie her damit!



In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf rechten, mitunter jedoch ziemlich verschlungenen Pfaden durch die eher komplexeren Adventure-Welten zu begleiten...

SONY PLAYSTATION



Da man bei diesem intereressanten, neuen RPG nicht gerade mit Geld überschüttet wird, zeigt uns Daniel Veuhoff aus Kreuztal einen profitablen, neuen Weg auf, um dies zu ändern.
Als erstes braucht Ihr ein Startkapital von 8000 Credits. Je mehr Startkapital Ihr am Anfang besitzt, desto schneller funktioniert der Trick. Wenn Ihr die nötigen Credits beisammen habt, fliegt Ihr nach "Owmi" und von dort aus direkt weiter nach "Nelson". Dort geht Ihr in die Bar, die sich in der Mitte der Stadt befindet. Hier sprecht Ihr den Händler an, der GoldIngots anbietet. Bei ihm werden jetzt so viele GoldIngots wie möglich gekauft, allerdings darf hierbei die Anzahl 51 nicht überschritten werden. Ziel ist es, hinterher genau 51 GoldIngots zu besitzen.
Fliegt nun nach "Koorong" und betretet das Haus, das direkt neben dem Ausgang des Flughafens liegt. Dort befindet sich ein weiterer Händler, der GoldIngots anbietet.
Hier beginnt der eigentliche Trick, also gut aufgepaßt! Sprecht den Händler an und wählt "Sell Gold" aus. Nun aber die GoldIngots noch nicht verkaufen, sondern erst die Anzahl ("#") der zu verkaufenden GoldIngots auf Null senken. Danach werden die GoldIngots wieder auf die volle Anzahl, die Ihr zur Zeit bei Euch tragt, erhöht.
Jetzt wird die Anzahl der GoldIngots gesenkt, bis bei "Price" die Summe von 520 Credits erscheint. Jetzt können die GoldIngots verkauft werden.
Dieser Vorgang – **In Nelson GoldIngots kaufen, nach Koorong fliegen und erst die Anzahl der GoldIngots auf Null senken, dann auf die volle Anzahl erhöhen, danach den Preis auf 520 Credits senken und verkaufen** – wird so lange wiederholt, bis Ihr 51 GoldIngots in der Tasche habt.
Bevor jetzt die 51 GoldIngots in Koorong verkauft werden, sollte darauf geachtet werden, daß Ihr nicht zu viele Credits besitzt (um die 500 Credits herum ist perfekt), damit Ihr so am meisten profitiert. Wenn Ihr nun die 51 GoldIngots in Koorong verkauft (mit dem oben beschriebenen Trick), erhaltet Ihr um die 50.000 Credits. Nachdem Ihr diese große Summe erhalten habt, ist es ratsam, sich vorsorglich wieder 51 GoldIngots in Owmi zu kaufen. Dadurch wird der ganze Vorgang stark verkürzt, falls Ihr mal wieder Geld braucht.
Es gibt außerdem einen Weg, wie Ihr schon zu Beginn des Spiels eine unbegrenzte Anzahl von sehr guten Ausrüstungsgegenständen erhalten könnt. Begebt Euch hierzu erst einmal nach "Scrap", wo Ihr den Junk Shop, der sich im Südosten der Stadt befindet, betretet.
Bezahlt dem Inhaber die 300 oder 600 Credits (kommt darauf an, wie viele Leute Ihr in Eurer Party habt), und sucht Euch im angrenzenden Raum drei Gegenstände aus. Sprecht den Inhaber nun erneut an und wählt "Selling" aus. Bewegt den Cursor anschließend auf "Hyperion Bazooka" und drückt einmal die O-Taste. Geht danach wieder in den angrenzenden Raum, und siehe da: Ihr dürft Euch sieben weitere Gegenstände aussuchen! Dies dürft Ihr sooft wiederholen, wie Ihr wollt.
Die besten Gegenstände könnt Ihr nur finden, wenn Ihr mindestens 2500 Credits besitzt. Außerdem müßt Ihr ein paar Repair Kits an den Inhaber verkauft haben, da sich sonst die Qualität der Gegenstände nicht erhöht. Falls Ihr die 2500 Credits noch nicht besitzt, könnt Ihr auch diejenigen Repair Kits, die Ihr regelmäßig in dem angrenzenden Raum findet, an den Inhaber verkaufen, bis Ihr das Geld zusammen habt. Manche Gegenstände, wie z.B. "Osc Sword", "Laser Knife" usw., könnt Ihr auch in "Shrike" bei "Nakajima Robotics" verkaufen. Doch aufgepaßt! Jedesmal wenn Ihr den Junk Shop verlaßt und erneut betretet, müßt Ihr wieder 300 oder 600 Credits abdrücken.



Da ein Europa-Release dieses erstklassigen Square-RPGs mehr als fragwürdig erscheint, eingefleischte Fans aber bereits sehnsüchtigst auf Tips warten, hätten wir hier bereits einige für die US-Version anzubieten.

FLINKE FINGER

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-beweg-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher einen Badearzt seines Vertrauens.

NINTENDO 64



Jan Wargalla aus Würselen kann bereits mit ersten Cheats dienen. Da das Spiel von Acclaim stammt, dürft Ihr sicher sein, daß in einer der nächsten Ausgaben weitere Codes dazu kommen werden...

Eingegeben werden die ersten vier alle im Startbildschirm, also dort, wo auch "Forsaken" steht und "Press Start" in grüner Schrift als Spruchband entlangläuft. Die Richtungsangaben beziehen sich übrigens immer auf das (normale) Digitalsteuerkreuz. Als Bestätigung erscheint jedesmal eine kurze Textnachricht sowie ein gesprochenes Wort, das man allerdings kaum verstehen kann.



Als ob wir in Deutschland nicht schon genug Ärger mit staatlicher Bevormundung hätten, gibt's zu allem Überfluß sogar 'nen Blood-Cheat bei Forsaken.





Gore Mode (sehr sinnlos, wer jedoch auch zu einem solchen Spiel bei Treffern unbedingt rote Flecken an den Wänden benötigt, der möge ihn aktivieren):
Z, C-↑, C-←, C-←, C-←, C-←, C-↓.

Psychedelic Mode (hierbei verändern sich ständig die Farben des jeweiligen Levels, das Ihr gerade spielt – bisher auch noch kaum dagewesen...):
A, R, ←, →, C-↑, C-←, C-↓.



Turbo Crazy Mode (Ihr habt unendliche Nitro Boosts zur Verfügung):
B, B, R, ↑, ←, ↓, C-↑, C-←.



Wire-Frame Mode (ebenfalls noch so gut wie nie dagewesen: Darstellung nur in Drahtgittermodellen):
L, L, R, Z, ←, →, C-↑, C-→.

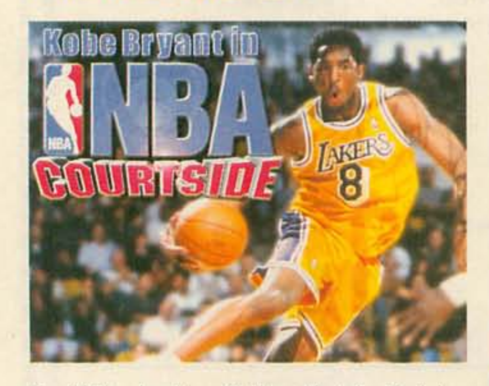
Noch ein Tip am Rande: Drückt gleich nach dem Einschalten im ersten Bildschirm den "Reset"-Schalter an der Konsole. Beim zweiten Anlauf könnt Ihr dann mit der Starttaste die "Begrüßungszeremonie" abkürzen.

SONY PLAYSTATION

Reboot

Im letzten Heft haben wir Euch bereits die wichtigsten Cheats verraten. Zwei Kleinigkeiten gibt es diesen Monat trotzdem noch zu vermelden. Auch die beiden Nachzügler-Codes werden im Hauptmenü (dort, wo Ihr die Schriftzeile "Neues Spiel" seht) eingegeben.
Als **Dot** spielen: ←, R1, →, ↑, ↓, R2, L1, →, ↑, ↓
Fliegen statt Schweben: ←, ↓, →, ←. ↑, R2, L1, ↑, ←, → (den Sprungknopf drücken, um fliegen zu können).

NINTENDO 64



Daniel Blumhardt aus Stuttgart hat den Dreh bereits raus:
Um die drei Bonus-Teams freizuschalten, müßt Ihr bei der Auswahl des gewünschten Spielmodus den L-Knopf gedrückt halten und mit gedrückt gehaltener L-Taste den Menüpunkt "Pre-Season" auswählen. Scrollt dann nur noch durch die Teams durch, bis der Bildschirm mit den Mannschaften von Nintendo, N64 und Left Field erscheint.

Disco Floor Mode
Drückt während dem Spiel "Start", um zu pausieren und gebt dann im Pausenmenü folgende Kombination ein: A, C-↑, ↓, ↑, C-↓, R, R, B, C-→, C-→, Z (bei eingeschalteten Discolichtern seht Ihr allerdings vor lauter Farben nicht mehr viel von Euren Spielern).
Achtung: Die drei Special Teams sind nur im Pre-Season-Modus verfügbar und nicht bei "Season" oder "Playoffs". Die Richtungsangaben beziehen sich nur auf das digitale Steuerkreuz und nicht auf den Analog-Stick.



Noch was: Wenn Ihr nach einem Korbwurf das Replay anschauen möchtet, einfach kurz B+Z gleichzeitig drücken.

SONY PLAYSTATION

Ghost in the Shell

Ein Quickie von uns für Euch: Um die Levelanwahl zu aktivieren, müßt Ihr im Titelbild (Hauptmenü) folgende Kombination eingeben: R2, R1, □, □, ↑, ↓, □, □, R2, R2.

SONY PLAYSTATION



Tennis Arena

Drückt im Smart-Dog-Screen (einer der vielen Ladebildschirme; siehe Screenshot oben) schnell nacheinander ↑, ↓, ←, →, Start. Als Bestätigung hört Ihr daraufhin ein "Yeah!". Im Smash-Tennis-



Modus stehen Euch dann einige zusätzliche Spieler zur Auswahl. Außerdem könnt Ihr den "Canyon Court" auswählen.
Für eine stärkere Rückhand gebt Ihr – ebenfalls zu Beginn im Hündchen-Bildschirm – diese Kombination ein: R1+R2 gedrückt halten, währenddessen nacheinander ×, □, ○, □, ×, △ drücken, R1+R2 loslassen und dann nur noch mit "Select" betätigen.

SONY PLAYSTATION

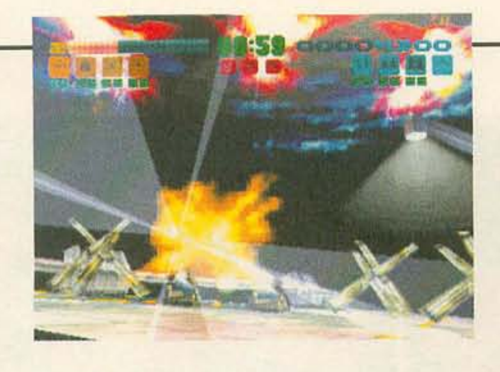


Lang hat's gedauert, bis im Internet endlich die ersten funktionierenden Codes für dieses deutsche Qualitätsprodukt aufgetaucht sind. Zur Erinnerung: Über ein Jahr lang kursierte immer nur der völlige Sinnlos-Cheat, man solle während des pausierten Spiels (oder wahlweise im Titelbild) L1+L2+R1+R2+△+□+○+× gedrückt halten, um alle Waffen und volle Energie zu erhalten. Hin und wieder wird er mir übrigens heute noch von dem einen oder anderen Einsender untergejubelt – was für ein Blödsinn!



So erhaltet Ihr dafür wirklich Zugang zu allen Waffensystemen und unendlich Munition:
Drückt im ersten Titelbild (dort wo "START KNOPF DRÜCKEN" steht) nacheinander →, →, ↑, ↓, ←, ↑, →, ←. Die korrekte Eingabe wird dann mit einem vornehmen Klingelinggeräusch bestätigt. In Ermangelung einer properen Stage-Anwahl hier außerdem die einzelnen Level-Cheat-Codes, die ebenfalls in besagtem Titel-Screen eingegeben werden müssen. Bei korrekter Eingabe wird das gewünschte Level übrigens automatisch geladen:

Level 2
→, ↑, →, ←, ↑, →, ←, →
Level 2
↓, ↑, →, ↓, ↓, ↓, →, ←, ↑
Level 4
←, ↓, →, ↓, ↓, →, ←, ↓
Level 5
→, →, ↑, ↓, →, ↑, →, →
Level 6
↓, ↑, ←, →, →, →, ↓, ↓
Level 7
↑, ←, →, ←, ↓, →, ↑, ↑
Level 8
↑, →, ↑, ↑, ←, ←, →, ←



Level 9
→, ↑, →, →, ←, ↓, ↑, →
Level 10
↑, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ←, ↑
Level 11
→, ←, ←, ←, ←, ↓, →, ↓
Level 12
←, ←, →, ↑, →, ↓, →, ↑

NINTENDO 64



Auch bei der N64-Version gibt es einen Another-World-Code wie bei PS und SAT. Herausgefunden hat ihn Jan Wargalla und funktionieren tut er so: Drückt einfach im ersten Titelbild (das mit "Press Start") nacheinander L, ↑ (Steuerkreuz), R, ↓ (Steuerkreuz). Daraufhin erscheint unten rechts im Eck ein kleines, grünes Dinowesen. Dieser Code hat zweierlei Funktionen: Er öffnet neben der anderen Welt (Ihr spielt dann im Puzzle-Modus mit modifizierten Hintergründen wie zu Original-Puzzle-Bobble-Zeiten) auch automatisch die Charakterauswahl für den Zweispielermodus. Eingeben muß man den Code jedoch nur einmal. Auch für den Einspielermodus gibt es einen Character-Select. Geht hierzu in den Puzzle-Mode-Bildschirm, und drückt da, wo Ihr die verschiedenen Wege (A, B, C, D, E usw.) seht, ←, ←, ↑, ↓, L, R. L, R, L+R. Falls es nicht sofort klappt, lieber etwas schneller als zu langsam drücken, bevor das Spiel automatisch beginnt.



Nur was für Nostalgiker: Hier spielt Ihr vor historischer Tapete.

SEGA SATURN

Panzer Dragoon Saga

Exileuropäer JT aus B-T (sorry, aber der Mensch will inkognito bleiben) ist für kurze Zeit in die Heimat zurückgejettet und nutzt seinen Urlaub auch gleich, um neue Tips zu generieren. Recht so! Hier kommt ein Cheat für eines der besten Saturn-Spiele überhaupt, von dem SEGA/USA erst nur 6000 Kopien herstellen ließ (und dann wegen großer Nachfrage schnell nachproduzieren mußte) - jetzt gibt es die PD-Saga sogar bei uns. Genauer gesagt ist der Cheat eher für Panzer Dragoon Zwei. Wir erklären uns: Wenn man PDS besitzt, mindestens einmal im Saturn-Speicher PDS-Spielstände abgespeichert hat und danach PDZ einlegt, dann passiert folgendes:



Man erlangt nicht nur Zugriffsrechte auf die berühmt-berüchtigte "PANDRA'S BOX" im Optionsmenü, sondern auch auf alle (!!!) versteckten Optionen in der Box, die man sich normalerweise hart erarbeiten muß. Das Team Andromeda hat allen SAT-Fans damit wirklich ein tolles Geschenk gemacht. Endlich kann man die tollsten Drachen reiten, neue Waffen ausprobieren, versteckte Filmsequenzen bestaunen, usw.!
Noch ein Tip zu Panzer Dragoon Zwei (das Spiel ist zwar relativ alt, gehört aber immer noch mit zu den besten SAT-Shoot'em-Ups): Wenn man probiert, PDZ mit dem Nights-Pad zu spielen, funktioniert dies zwar, nur leider spielt das Programm bei einigen Manövern verrückt. So muß man die Knöpfe im Optionsmenü konfigurieren, damit alles wieder normal läuft:

A: SHOT
B: SHOT
C: SHOT
X: VIEW CHANGE (RIGHT)
Y: BERSERK
Z: BERSERK
L: VIEW CHANGE (LEFT)
R: NO USE

Bemerkung: Obwohl R mit "No Use" eingestellt werden muß, ist der Knopf trotzdem weiterhin für VIEW CHANGE (RIGHT) verantwortlich, und X,Y, Z aktivieren weiterhin den BERSERK... Fragt uns nicht, warum - das ganze ist ziemlich merkwürdig - aber wenigstens kann man jetzt PDZ dadurch mit dem besten Saturn-Pad spielen! Enjoy!

NINTENDO 64



Bei diesem futuristischen Rennspiel der ersten Stunde gibt es fünf zusätzliche Flitzer und zwei versteckte Kurse zu entdecken (laut Jan Wargalla, übrigens mal wieder). Ihr könnt entweder alles auf einmal per Cheat freischalten oder Euch die Zusatz-Features "ehrlich" erarbeiten. Zuvor die Bedingungen, die erfüllt werden müssen, um die neuen Fahrzeuge und Strecken im regulären Spielbetrieb zu ergattern:









Hier seht Ihr das Auswahlmenü mit den beiden Zusatzstrecken China Town und Neo Speed Way.

China Town Track:
1. Grand Prix Mode wählen
2. Schwierigkeitsgrad EXPERT
3. Auf jeder Strecke den 1. Platz belegen

Neo Speed Way Track:
1. Grand Prix Mode wählen
2. Schwierigkeitsgrad INTERMED.
3. Auf jeder Strecke den 1. Platz belegen

Als **N64-Controller** fahren:
1. Time Attack Modus wählen
2. Eine Zeit fahren, die auf .064 endet.

Dominator freischalten:
1. EXPERT Schwierigkeitsgrad
2. Mit Black Lighting fahren
3. In der Gesamtwertung den 1. Platz holen

Prowler freischalten:
1. Schwierigkeitsgrad EXPERT
2. Mit Hornet fahren
3. In der Gesamtwertung den 1. Platz holen

Reaper freischalten:
1. Schwierigkeitsgrad EXPERT
2. Mit Shredder fahren
3. In der Gesamtwertung den 1. Platz holen



Vengeance freischalten:
1. Schwierigkeitsgrad EXPERT
2. Mit Avenger fahren
3. In der Gesamtwertung den 1. Platz holen

Blitzstart:
An der Startlinie A + B gedrückt halten, und wenn der Ansager "Go!" sagt, B loslassen.

Alle Strecken, alle Fahrzeuge:
Als erstes müßt Ihr zwei Controller einstöpseln. Schaltet jetzt das N64 ein und betätigt auf Controller 1 eine Taste, damit der Vorspann verschwindet und der Screen mit "Press Start" auftaucht. Drückt jetzt auf dem zweiten Controller gleichzeitig ↑ (Steuerkreuz) + C-↓ + R + L + Z und laßt die fünf Tasten auch gleichzeitig wieder los. Das Timing ist hierbei sehr wichtig! Drückt danach schnell auf Controller 1 START oder A, um den Grand Prix Mode zu wählen und zwar bevor das Titelbild von selbst wieder verschwindet. Alle Strecken und Fahrzeuge sind jetzt in jedem Modus wählbar.
Achtung: Dieser Code klappt nicht gleich auf Anhieb, aber er funktioniert. Ruhig immer wieder versuchen, denn habt Ihr das Timing erst mal raus, ist es kein Problem mehr.

SONY PLAYSTATION



Actua Soccer 2

Für den Kicker-Thron hat es zwar nicht ganz gereicht, aber dafür dürfen sich die Besitzer dieser auch recht gut gelungenen Footie-Sim schon mal an Cheats erfreuen, während es zu FIFAs WM-Edition bisher noch keine besonderen Vorkomm-

nisse zu vermelden gibt. Alle Cheat-Codes werden übrigens im Hauptmenü eingegeben. Nach erfolgreicher Eingabe erscheint eine Textmeldung.

Gremlin Team	←, →, □, O, ↑, ↓, □, O
Super Freak Team	←, ←, □, →, →, O, ↑, ↓
Big Player Mode	↑, ↓, ↓, →, □, □, O, O
Small Player Mode	O, ↓, ↓, □, ↑, ↑, ←, →
Unsichtbare Spieler	□, O, ↓, O, ↑, →, □, ←
Beachball Mode	←, →, ←, ↑, ←, →, □, □
Ghostball Mode	□, □, ←, ←, →, →, O, O
B/W Mode	↑, ↓, ↑, □, O, ↑, ↓, ↑
Spielen ohne Flutlicht	←, ←, ←, O, →, →, →, □

PLAYSTATION

WCW Nitro

Noch ein paar eher ältere Codes von Marcus Theisen aus Neuwied, die dennoch nichts von ihrer Aktualität eingebüßt haben (zumal die Pal-Version erst gerade erschienen ist): Im Kämpferauswahlmenü drückt man viermal R1, viermal L1, viermal R2, dann viermal L2 und zum Abschluß noch "Select". So schaltet Ihr alle 48 Wrestler auf einmal frei.
Die übrigen Codes werden dann alle im Optionsmenü eingegeben, genauso wie auch die Kombination für diesen eher ungewöhnlichen "Big-Head-Mode" (Euer Kopf wird, abhängig davon, wie oft er getroffen wurde, größer): Drückt sieben mal L1, und dann noch L2, Select.
15 neue Kampfarenen: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select.
Big Head Mode: Sieben mal R1, R2, Select.
Big Hand Mode: Sieben mal L2, siebzehn mal L1.
Alles-Big-Mode: Sieben mal R2, R1, Select.

SONY PLAYSTATION

TREASURES OF THE DEEP

Tobias Hämmerle aus Auxburg hat eine Art Cheat-Lexikon zu TOTD verfaßt, da es bei Namcos spritzigem Unterwasser-Adventure in der Tat Schummelmöglichkeiten ohne Ende gibt. Er legt dafür auch keinen Wert auf Vollständigkeit, aber ein Anfang ist es immerhin schon mal.
Sämtliche Kombinationen werden im Spiel im Pausenmodus eingegeben, korrekte Eingaben mit einem "Pling" bestätigt. Muß eine bestimmte Taste mehrmals gedrückt werden, dann ergibt sich dies aus der Zahl in der Klammer dahinter. "O (2x)" bedeutet somit, daß Ihr zweimal hintereinander O drücken müßt, klaro?





Habt Ihr kein Sauerstoff, Bock oder Geld mehr, einfach mit unseren Cheats dem Schicksal auf die Sprünge helfen.

Karte ganz sichtbar machen:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), □, ×, O, ×, □.

Mehr Zeit in der Hai-Bonusstage:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), L2(3x), R1(3x), R2, L1.

Strömung deaktivieren:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), R1, L1, L2, R2, ×.

Ganzer Bildschirm:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), △, ×, ↑, ↓.

Andere Kameraperspektiven (Select + L1, um wegzuzoomen, und Select + R1, um heranzuzoomen):
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), △, □, ×, □.

Spezielle Harpune:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), ×, ↑, △, ↓.

Turbo Modus:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), R1, R2, R1, R2, R1, R2.

Sämtliche Ausrüstungsgegenstände:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), L1(4x), R1(4x), L2(4x), R2(4x).

Alle Missionen anwählbar:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), ↓, →, ↑, ←, △, ×.

Alle Missionen geschafft:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), □, ×(3x), □, △(3x), □, ×(3x).

Alle Waffen:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), R1(4x), L1(4x), R2(4x), L2(4x).

Level Skip:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), △(3x), ↓ (3x).

Zusätzliche Continues:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), R2(3x), L2(3x).

2.000.000 Gold:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2.

Das fehlende Atlantis-Teil aus Eurer momentanen Stage:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), L1, L2, L1, L2, □, O.

Keine Strafgebühr für getötete Meeressäuger:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), R2, R1, L2, L1.

Unendlich Sauerstoff:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), △, O, ×, □, ↑, →, ↓, ←.

Unendlich Energie:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), △(2x), ×(2x).

Sauerstoff und Energie wieder auffrischen:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), A, ↓, ←, →, ×(2x).

Alle Türen geöffnet:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), ×, O, △, □.

Durch Hindernisse hindurchschwimmen:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), □, □, O(2x).

Unendlich Moneten:
↓, ×, ←, □, ↑ (2x), △(2x), →(2x), O(2x), △, ↑, ×, ↓.

FMV-Sequenz mit dem Entwicklungsteam:
Um diese zu Gesicht zu bekommen, müßt Ihr Treasures of The Deep ganz normal durchspielen und in jedem Level den speziellen Atlantis-Mosaikstein finden. So gelangt Ihr am Schluß des Spiels ins Atlantis-Bonuslevel. Als Belohnung für das geschaffte Zusatzlevel sieht man dann die neue FMV.

CODE GEKNACKT

Täglich erstrecken sich neue Zahlen- und Buchstabenketten über meinen Schreibtisch, bei denen ich oft gar nicht weiß, wohin damit. Trotzdem freu isch misch aber immer wieder tierisch über den steten Nachschub an brauchbarem Material.

SONY PLAYSTATION

Iznogud

Claudia Hausberg aus Hamburg hat mit ihrem kleinen Bruder bereits alles gesehen, was es hier zu sehen gibt – ganz im Gegensatz zu uns, da sich Laguna bisher immer noch nicht getraut hat, ein Testmuster rüberwachsen zu lassen – und die gemeinschaftlich erspielten Codes brav bei uns abgeliefert.

Level	Code
Hafen	CORROD
Aquarium	FISHER
Dschungel	GOGONO
Das Teppichrennen	EXTERN
Mond	URANUS
Space Ride	GOTERR
Geisterpalast	SPECTR
Kleine Welt	PICNIC
Maulwurf	POILUS
Spielzeuge	FEDODO
Hölle	FOURNO
Zauberwald	PIKEPI
Das Fest im Kalifenreich	OVISIR

SONY PLAYSTATION

Bomberman World

Paßwort fürs letzte Level gefällig? Einfach "2203" eingeben!

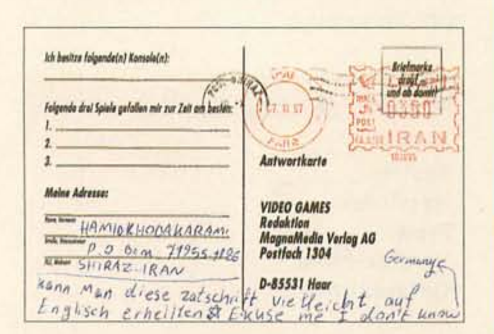
DICKES ENDE

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch". Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier kommt's bereits:

Von JWD

Auch wenn sich unsere Zentrale in Poing/Obb. nicht gerade wirklich am Nabel der Welt befindet, so sind wir doch dank A 9, Datenhighway und diverserer Kurierdienste ganz gut an den Rest der Menschheit angebunden. *Daß unser se-*

gensreiches Endprodukt im Gegenzug dafür auch ziemlich weit herum kommt, beweisen unter anderem die folgenden Rückmeldungen. Eine Mitmachkarte kam unlängst sogar aus dem Iran zurück: "kann man diese zeitschrift vielleicht auf Englisch erheilten – excuse me I don't know Germany". Ja, hat man Töne! Deutschland kennt er nicht, aber die VG schon?!? Patrick Brachetto aus Antipolo/Philippines dagegen sucht verzweifelt zwei Münzen im "Web Woods"-Level, "da wo man sich im Wald in eine Spinne verwandelt" und "weiß nicht, an wen er sich sonst noch wenden sollte". Ein klarer Fall für unsere interne Entwicklungshilfeabteilung – dem Mann konnte geholfen werden! Manche Rückmeldungen scheinen auch öfters aus dem Nirwana zu kommen, oder zumindest von irgendwoher, wo man seine Briefmarken selbst gestalten kann. Naja, die Post stempelt sogar solche Karten hin und wieder ohne zu Murren ab...



Ich besitze folgende(n) Konsole(n):

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.
2.
3.

Meine Adresse:

HAMID KHODAKARAMI
P.O. Box 71955-1186
SHIRAZ-IRAN

kann Man diese zatschrift vielleicht auf Englisch erheilten Ekuse me I don't know Germanye

Briefmarke drauf und ab damit!

IRAN

Antwortkarte

VIDEO GAMES
Redaktion
MagnaMedia Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar

WIE'S LÄUFT

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart sich/uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette oder per E-Mail, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version eines Spiels** die Tips **ausprobiert** worden sind. Achtung Surfer: Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert!!!

5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-, sowie zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, oder Tomb Raider sind wir bereits bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt nach wie vor ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES, Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder per Email an: dsauer@wekanet.de

Segas Herausforderung

Am 21. Mai präsentierte Sega ihre neue 128-Bit-Konsole der Fachpresse. Der Name *Dreamcast* – so soll die Wunderkonsole heißen – setzt sich aus den beiden englischen Wörtern "Dream" (Traum) und "broadcast" (Nachricht verbreiten) zusammen. Und genau das ist es, was Sega zur Zeit am nötigsten hat: Verbreitung. Im Vergleich zu direkten Mitstreitern wie Sony und Nintendo, hat es Sega nie verstanden, ihre Hardware-Produkte der breiten Masse und den Entwicklerfirmen schmackhaft zu machen. Und auch diesmal scheint der Start nicht so sehr gelungen zu sein, wie man es sich in den höheren Stockwerken bei Sega erhofft hatte. Auf dieser "Sega New Challange Conference" am 21. Mai konnte sich niemand ein klares Bild von dem Konzept verschaffen, das hinter dem Dreamcast steht. Stattdessen wurde ein fünfminütiges Computergrafik-Movie gezeigt, in dem der gerenderte Kopf des obersten Sega-Chefs Irimajiri Schlagwörter wie "Neue Möglichkeiten", "Zukunft" oder "Träume" emotionslos auf Japanisch aufsagte.

Es existieren jedoch in der Tat konkrete Pläne. Im Vorfeld des Verkaufstermins am 20. November diesen Jahres, wird im Oktober eine Godzilla-Variante des Pocket-Monster-Spielprinzips in Form des PDAs erscheinen. Im Dezember soll ein anderes Spiel in einer Farbdisplay-Variante dieser externen Mini-Konsole folgen. Der Automatenhersteller SNK kündigte zudem an, sich am Dreamcast-Projekt direkt zu beteiligen. In Japan und den USA laufen Vorbereitungen für die Internet-Server, auf die später Dreamcast-Kunden auf eine Reihe von Multiplay-Spielen zugreifen können. Die Stimmung bei den Entwicklern ist



zur Zeit aber verhalten, ganz zu schweigen bei den Sega-Kunden, die zumindest für die nächste Zeit (in den USA & Europa für die nächsten 12 Monate!) keine wirklich neuen Konsolentitel von Sega erwarten können. Es klingt auch nicht ermutigend, wenn Sega Pläne kundtut, in der deutschen Version das eingebaute Modem einfach wegzulassen. Die Hardware-Spezifikationen sind es bestimmt nicht, was für Zurückhaltung sorgt. Vielmehr ist es das Vertrauen der Industrie und der Käuferschaft in Sega, das in den letzten fünf Jahren verloren ging. Es ist höchste Zeit, daß sich Sega ernsthaft Gedanken über ihre derzeitige Lage macht und ihre Vermarktungspolitik von Grund auf erneuert. *tet*

ZUBEHÖR-TEST

Da wir in den letzten Ausgaben die zahlreich in der Redaktion neu eingetrudelten Zubehör-Goodies aus Platzmangel nur in Kuriositäten-Ecken oder Messeberichten kurz erwähnen konnten, wird es mal wieder Zeit, die Joypads & Co. einem Härtetest zu unterziehen. Diesmal haben wir u.a. einige Luxus-Accessoires vor allem für die PS unter die Lupe genommen, die zwar nur mit einer Handvoll Spielen funktionieren, dort aber den Spaß beträchtlich steigern. Ein Pad mit indizierungsgefährdetem Namen lassen wir aus gutem Grund weg.

Dual Shock Pad

Knapp ein halbes Jahr nach dem Release des Standard-Analogpads bei uns entschloß man sich bei Sony, die in Japan schon länger erhältliche Weiterentwicklung auch für PAL-Zocker zu veröffentlichen. Das durch die beiden Elektromotoren schwerer gewordene Pad ist in den Ausmaßen geschrumpft und deutlich kompakter geworden – vor allem die beiden Haltegriffe sind ein Stück kürzer ausgefallen. Außerdem änderte man das Design der Analogsticks, bei denen Eure Daumen jetzt nicht mehr in eine kleine Mulde fassen, sondern über eine abgerauhte, gewölbte Gummioberfläche geführt werden. Neben den größer geratenen L2/R2-Tasten liegt aber das Hauptaugenmerk auf der "Dual Shock"-Funktion, die analog zu Nintendos Rumble Pack Erschütterungen im Spiel an Eure Hände weitergibt. Bis jetzt unterstützt nur Dead or Alive (siehe Test in dieser Ausgabe) diese Funktion, aber mehr Titel werden kommen, u.a. Tekken 3, wo Ihr richtig mitfühlen könnt, was es heißt, von Heihachi Mishima im Schwitzkasten gehalten zu werden! Insgesamt: 1A-Verarbeitung, tadelloses Gameplay – ein feines Joypad, das uneingeschränkt zu empfehlen ist.

I N F O

Artikel:	Analogpad mit Runblefunktion
System:	PlayStation
Hersteller:	Sony
Preis:	ca. 80,– DM
Verarbeitung:	Sehr Gut
Gesamturteil :	Sehr Gut

N64 Passport

Wie der Name schon sagt, sollen mit diesem Universaladapter alle N64-Inkompatibilitätsprobleme aus der Welt geschaffen werden. Ihr könnt sowohl NTSC-Importe auf einem PAL-N64 abspielen, als auch PAL-Games auf einem US- oder japanischen N64 zocken. Wie zu SNES-Zeiten benötigt Ihr dazu jeweils ein Modul aus dem Herkunftsland der Konsole, das hinten angebracht wird. Mißtrauisch wie wir nun mal sind, wurde das Teil natürlich mit allen in der Readktion vorhandenen Modulen getestet und funktioniert bis auf Ausnahmen (z.B. 1080) bestens. Für solche Fälle ist ein Menü vorhanden, in dem Codes eingegeben werden können, die über die Fachpresse/Internet veröffentlicht werden sollen. Ob und inwieweit das tatsächlich geschieht, läßt sich aber noch nicht absehen. Deshalb gibt's für das satte 100 Mark teure Zubehör erst mal eine "Gut"-Bewertung.



I N F O

Artikel:	Adapter
System:	Nintendo 64
Anbieter:	Sunflex/GT-Elektronik
Preis:	ca. 100,– DM
Verarbeitung:	Gut
Gesamturteil :	Gut

Scorpion

Von Blaze kommt diese kleine, schicke Lightgun mit dem bissigen Namen und dem bisher schönsten Design aller Plastikknarren überhaupt. Dank des kompakten Äußeren, das an Agentenwaffen erinnert, läßt sich damit stundenlang ohne Ermüdungserscheinungen in den Armen auf Eure Flimerkiste/Monitor einschießen. Dank eines Adapters funzt das Teil mit allen – mehrheitlich schon indizierten – PlayStation- und Saturn-Shootern, sogar eine G-Con-45-Kompatibilität besteht, wobei der Duck-Button ergonomisch sehr ungünstig plaziert wurde. Abhilfe schafft hier z.B. eine Kombination mit dem "Magic Pedal" (s.u.). Neben einem Auto-Reload-Knopf bietet die Scorpion auch eine (abschaltbare) Recoil-Funktion, für die Ihr aber vorher zwei Batterien im Griff unterbringen müßt. Der Effekt ist allerdings eher mit dem eines Rasierapparates vergleichbar und hat mit Rückschlag nichts zu tun. Die Zielgenauigkeit der Gun (Testobjekte: *House of the Dead* und *Point Blank*) ist O.K., kann aber die Klassenprimusse G-Con-45 und Sega Stunner nicht übertreffen.



I N F O

Artikel:	Lightgun
System:	PlayStation/Saturn
Hersteller:	Blaze
Preis:	ca. 80,– DM
Verarbeitung:	Sehr Gut
Gesamturteil :	Gut

Magic Pedal

Besitzt Ihr bereits eine Lightgun, die nicht G-Con-45-kompatibel ist, hat Shakehand (was'n'Name) mit dem Magic Pedal vielleicht das richtige Zubehör für Euch. Das schwarze Pedal wird einfach zwischen die Lightgun und die PlayStation gesteckt und schon läßt sich der indizierte Namco-Shooter zocken – und zwar stilecht mit Ducken wie in der Spielhalle. Wir haben das Ding mit der Scorpion (s.o.) und der Electronic Equipment Gun von PMR (siehe Test in der VG 4/98) getestet. Bis auf ein paar unerklärliche Aussetzer (Wackelkontakt?) kam das Flair gut rüber, aber Vorsicht: Mit der G-Con 45 selbst funktioniert es nicht!



I N F O

Artikel:	Fußpedal für Lightguns
System:	PlayStation
Hersteller:	Shakehand
Preis:	ca. 50,– DM
Verarbeitung:	Durchschnitt
Gesamturteil :	Durchschnitt

Kompatibilität besteht mit allen Lightguns, bei der der G-Con-45-Mode abschaltbar ist. In normalen Lightgun-Games läßt sich das Pedal auch als Reload-Quelle umfunktionieren. Da die Verarbeitung nur einen mittelmäßigen Eindruck macht und der Gun-Port sehr eng ist (und uns in der Hektik den PMR-Gun-Stecker ruiniert hat!) bleibt nur eine Durchschnittswertung für dieses exotische Add-On.

Gamester Analog Pad

Eine dreiste Kopie des Original-Sony-Analogpads beschert uns Gamester mit ihrer Variante. Vom Design her dennoch einen Tick klobiger, fallen außerdem die nicht so griffigen Shoulder-Buttons (da eckig gestaltet) und die Standardknöpfe auf, auf denen die Kreis-, Dreieck-, Viereck und X-Symbole eingestanzt statt aufgedruckt sind. Neben einem echten Steuerblock für digitale Kontrolle bietet das Gamester-Pad noch Turbo- und Auto-Feuer, aber keine Rumble-Funktion. Die Verarbeitung ist tadellos, und im *Moto Racer*-Test hat es sich ebenfalls bewährt. Wer auf die Dual-Shock-Funktion verzichten kann, für den ist diese preiswertere Alternative zum Sony-Analog-Pad eine Überlegung wert.

INFO

Artikel:	Analog Pad
System:	PlayStation
Hersteller:	Gamester
Preis:	ca. 50,– DM
Verarbeitung:	Sehr Gut
Gesamturteil :	Gut

Crystal Memory Card

Um das langweilige Grau-in-Grau der PlayStation aufzupeppen, bietet nun auch Sony selbst Single-Memory-Cards in verschiedenen Farben an. Wir testeten die durchsichtige "Crystal"-Card, die einen Blick auf den Speicherchip erlaubt und gleichzeitig mit der gewohnten Sony-Zuverlässigkeit ausgestattet ist.



Alle meine PS-Tests in dieser Ausgabe habe ich mit den enthaltenen 15 Blocks durchgeführt – eine Menge Lösch- und Überschreib-Aktionen inklusive – und alles ohne Fehlfunktion. Sehr empfehlenswert also, diese Sony-MC..

INFO

Artikel:	Memory Card
System:	PlayStation
Hersteller:	Sony
Preis:	ca. 40,– DM
Verarbeitung:	Sehr Gut
Gesamturteil :	Sehr Gut

In dieser Ausgabe haben wir gleich die Namen der Gewinner von vier Verlosungen auf einmal zu vermelden. Aufgrund unterschiedlicher Einsendeschlußtermine und Problemen bei der Gewinnbeschaffung erfahrt Ihr hier den Ausgang sowohl unseres Deathtrap-Dungeon-Gewinnspiels aus Ausgabe 04/98, der Skullmonkey- und Onkyo-Surround-Anlage-Verlosung (beide Ausgabe 05/98) sowie den Ausgang der Gran-Turismo-Competition vom letzten Monat.

Skullmonkeys-Auflösung



Unglaublich aber wahr: Nur 17 Einsender haben alle sechs Fragen richtig beantwortet, manche übersahen gar die sechste Frage schlichtweg. So mußten Gewinnerpostkarten auf der Rückseite aussehen: Nr. 1: B, Nr 2: B, Nr. 3: A, Nr. 4: siehe unten, Nr. 5: C und Nr. 6: B. Ob unsere Fragestellungen zu kompliziert waren? Nun ja, dafür hatten die echten Skullmonkey-Experten unter Euch eine ziemlich sichere Gewinnchance; das gibt's auch nicht alle Tage. Hier die Namen der Glücklichen:

1. Preis: Patrick Rode aus Ottweiler

2.-11. Preis: Alexandra Kiagchidis aus Ginsheim, Irene Skulmowski aus Wesseling, Markus Kolbeck aus Hohenthann, Bernd Weissbrodt aus Kronach, Kevin Groot aus L- Syren, Florian Mall aus CH Berneck/SG, Christopher Franz aus Lübbenau, Sebastian Riesterer aus Münstertal, Willi Hauke aus Berlin, Andreas Brehm aus Bochum

Die Antworten auf Frage Nr. 4 wurden recht häufig mit Sylvester, einschlägig bekannten deutschen Politikern bzw. nahöstlichen Diktatoren oder der Schule gekoppelt. Hier weitere Lösungsvorschläge, die uns recht gut gefallen haben: "Auf ein Kelly Konzert gehen", "Mainz, wie es singt und lacht in die Luft sprengen" (spiegelt aber nicht die Meinung aller Redakteure wider), "er denkt sich: wir machen den Weg frei", "meinem Ausbilder in den Auspuff stecken" (wie auch immer das gemeint war...), "mein Finanzamt besuchen", "alle albernen Hamster ausrotten", "K-Eduard v. Schnitzler auf seine Geburtstagstorte stellen" (ist eigentlich einen Extrapreis wert, diese Idee, wow!) oder "eine Blitzampel sprengen". Wir danken allen Kreativlingen unter den Einsendern, vor allem denjenigen, die Frage 4 in Comicform beantwortet haben (siehe auch Zeichnung von A. Kiagchidis).

GT-Competition

Beim Barte des Propheten, wir fassen es nicht: Kein einziger Teilnehmer hat alle fünf unserer läppischen Fragen richtig beantwortet, was aber vor allem daran lag, daß über 90 % die Aussage in Frage Nr. 4 für eine Lüge hielten – das stimmt aber!!! Die paar wenigen, die hier "Wahrheit" hinschrieben, scheiterten dann leider an den restlichen Antworten, weshalb wir die Gewinner letztlich unter allen Mitmachern mit vier Richtigen (und die Ihren Absender nicht vergessen hatten) ziehen mußten. So lautet jedenfalls die Auflösung: Frage 1: Apotheker (wir haben kulanterweise auch Juweliere und Edelmetallhändler gelten lassen), Frage 2: Aussage 2 ist grottenfalsch, da man einen Grand Cru nicht durch Autofahren gewinnen, sondern nur trinken kann (all jene mögen sich schämen, die Nr. 3 angekreuzt haben), Frage 3 hatten wir ja bereits, deshalb geht's auch schon weiter mit Frage Nummer 4: GT = Gran Turismo stammt ursprünglich aus Italien (obwohl das Kürzel natürlich auch in Frankreich, England, Spanien und wo sonst nicht noch alles verwendet wird) und heißt soviel wie "sportliche Innenausstattung", "vom Werk getuned" oder um es mit Iwan Negro zu sagen: "Italienische Autofirmen bezeichneten damit komfortable und dennoch leistungsstarke Autos, kurz Autos für den Massenverkehr." Ché Bravo! Die Antwort zu Frage 5 hier zu posten, erübrigt sich nun wirklich, obschon zwei Einsender tatsächlich behaupteten, es gebe keine weibliche Form (Tourismozistin war übrigens ebenfalls falsch). Nun denn...

Das **Vollgaspaket** geht an **Michael Heckmann** aus 49419 Wagenfeld. Über ein **GT+MC** freuen sich Nicky Schäble aus München, Birgit Kunz aus Trier, Matthias Timper aus CH-Zürich und Nils Effenberger aus Buchholz. Ein schwarzes **Sony-T-Shirt** ziert demnächst die Hardbodys von Salvatore Mangano aus Kornwestheim, Dieter Süssnapp aus Hamburg, Kai Schiek aus D'dorf, Christian Ervenich aus Brühl und Florian Janz aus Drangstedt.

Surround-Sound-Anlage

Onkyo Europe (haben übrigens nichts mit den ähnlich klingenden Kaffeeröstern zu tun) war so gütig, uns letzten Monat ein **Energy Packet 400** im Wert von *3.000 Mack* zum Verlosen zu überlassen und gewonnen hat's der Neffe vom Wolfi – ha, ha, war nur ein Späßle – nein, in Wahrheit gewonnen hat's der **Simon Pendzich** aus Aidenried für seine messerscharf richtige Antwort "Ray Dolby". Mei, war des schwer! Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß auch Euch, liebe Nachbarn in der Hohen Rainäckerstraße zu Aidenried (hähä).

Deathtrap-Dungeon-Gewinner

Die korrekten Antworten zu Wolfis Eidos-Gewinnspielchen hätten **"1983"** und **"Games Workshop"** lauten müssen. In Ermangelung von genug Leuten mit dem nötigen Insiderwissen hatten aber auf den hinteren Plätzen auch noch Teilnehmer mit falschen Antworten eine Chance. Die handgearbeiteten **DD-PlayStations** gingen an Matthias Lull aus Bonn und Sonja Krauter zu Backnang. Die zentnerschwere **DD-Lederjacke** wird demnächst bei Michael Schüll aus Bad Wörishofen für Haltungsschäden sorgen, während sich Klaus Schütz aus Hornbach am **handsignierten DD-Buch** ergötzt. Ein **T-Shirt** haben ferner Tobias Brix aus Neuss, Andrea Schütz aus Hornbach, Frank Steffen aus Gera, Anne Hilbed aus Gera, Guenther Kampfl aus Harburg und Ralf Steffen aus Erfurt. 'Ne **DD-Täsch** haben bereits erhalten: Danijel Sacic aus CH-Zürich, Detlef Georg aus Berlin, Inge Weber aus Köln, Tobi Fiedler aus Forchheim, Peter Malcherczyk aus Berlin und die **DD-Kartenspieltrostpreise** gingen an Manuel Boos/Lörrach, Christian Klomma/Lampern-Hohßel (?), Klaus Stengel/Nürnberg, Heinz Georg/Berlin, Jörg Szlosze/Gotha, Heiko Popp/ Mohlsdorf, Udo Gattermann/Hannover, Martina Zitke/Solingen und Jörg u. Willi Hauke/Berlin.

Hier kommt die Action für alle Konsolen: Video Games!



Ob PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64 oder auch die Top-Automaten aus den Spielhallen: Video Games bietet Dir alles. In den nächsten 3 Monaten sogar für die Hälfte. Denn hier bekommst Du die besten Spieletests, die spannendsten Previews, die heißesten News und natürlich die ultimativen Tips&Tricks für den durchschlagenden Spieleerfolg. Hol Dir den totalen Konsolen-Durchblick und spar Dir 9,50 Mark!

• PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 •

❑ 3x Video Games für 10,- DM!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM statt 19,50 DM. Solltet Ihr eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 14% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20, Studentenabo DM 60,-). Ich kann jederzeit kündigen.
Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CV187

Bitte ausgefüllten Coupon an Video-Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schicken, unter 07132/95 92 44 faxen oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.









THIS PAGE IS FORSAKEN

Damit die echten Action-Fans auch mal auf ihre Kosten kommen, haben wir Acclaim zu einer netten kleinen Verlosungsaktion überredet. Als Preise konnten wir den Münchnern dafür zwei CD-Player mit Tasche und Soundtrack aus dem Kreuz leiern, ein paar Armbanduhren und – perfekt für den kommenden Sommer – einige Frisbees mit dem Logo von Forsaken. Dazu kommen noch zehn Forsaken für die PlayStation und – als knalliger Hauptpreis – einmal der komplette Lineup aller Acclaim-Spiele für das N64, die bisher erschienen sind! Allerdings schmeißen wir Euch die Sachen nicht einfach so nach. Ihr müßt uns schon ein paar Fragen richtig beantworten, um eine Chance auf die nicht gerade alltäglichen Schmuckstücke zu haben. Schluß mit Blabla, hier sind die Aufgaben:

1. Auf welchen Geräten kann man Forsaken bisher spielen?
2. Welche Farbe hat der Anzug der zopftragenden Nubia?
3. Welche Figur aus Forsaken kann man noch am ehesten mit "Dr. Jekyll" vergleichen?

Jaja, diesmal ist es nicht ganz so einfach. Ein kleiner Tip: Wer nicht weiter weiß, sollte sich auf Acclaim's Internet-Seiten umsehen (www.forsaken.com).



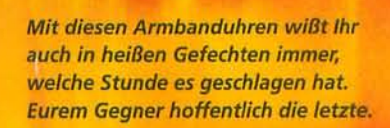
Damit Ihr auch am Strand fliegenden Objekten nachjagen könnt, stellt Acclaim diese Frisbee-Scheiben zur Verfügung.



FORSAKEN



Mit diesen Armbanduhren wißt Ihr auch in heißen Gefechten immer, welche Stunde es geschlagen hat. Eurem Gegner hoffentlich die letzte.



Zweimal drei Originale auf einmal: Die CD "This music is Forsaken" mit passendem CD-Player (SL-S318 von Panasonic) und praktischer Tragetasche.



Unser Thema "Import-Testrubrik: Ja oder Nein" entlockte Euch wahre Brief- und e-mail-Fluten mit einer nahezu einhelligen Meinung. Außerdem diskutieren wir noch über Details unserer jüngsten kleinen Layout-Frischzellenkur und wägen Vor- und Nachteile des klassischen und einzigartigen Bitmap-Leveldesigns zu 16-Bit-Zeiten im Vergleich zu den oft wie Klone anmutenden Next-Gen-Spielen ab.

Forum 6/97 : Import-Corner

Moin, moin! Zu Eurem Forumthema der VG 5/98 möchte ich sagen: Her mit den Importen! Ohne selbige wäre mein ehrwürdiges Super Nes vielleicht schon längst verkauft. Was täte ich ohne die US-Versionen von *Final Fantasy 4* und 6 oder *Chrono Trigger*? Und auch heute gibt es noch viele interessante Spiele, die vorläufig nicht als PAL-Version erscheinen. Ihr habt vor einiger Zeit mal geschrieben, daß Ihr solche Titel auch als Importversionen testen wollt, so wie seinerzeit bei *Wild Arms* geschehen, und das solltet Ihr auch weiterhin so handhaben. Importe haben natürlich noch weitere Vorteile: Die Spiele kommen in der Regel früher, und gerade bei textlastigen Games sind die deutschen Übersetzungen ja leider immer noch zu oft von grausamer Qualität, wie Tet in seinem Szene-Chat zutreffend berichtet hat (bestes Beispiel: *Final Fantasy VII*). Hinzu kommen noch andere Sachen wie schwarze Balken oder Geschwindigkeitsverluste. Da Ihr ja auch reichlich Importe zockt (siehe Lieblingsspiele der Redakteure!), ist es wohl als Service dem Leser gegenüber angemessen, wenigstens die interessantesten Hits aus Übersee einem echten Test zu unterwerfen. Wenn dann die PAL-Version erscheint, könntet Ihr ja kurz anmerken, inwiefern sich etwas geändert hat und ob es sich sogar noch lohnen würde, lieber doch auf die NTSC-Version zurückzugreifen. Jetzt fangt Ihr sicherlich an zu stöhnen, daß das ja entsetzlich viel Arbeit bedeuten würde, und das verstehe ich auch. Wenn jedoch keine deutsche Version geplant ist, ist ein Test sogar ein Muß! Das Argument, daß es nur wenige Leser mit einer umgebauten Konsole gibt, lasse ich da nicht gelten. Begründung: In der VG 4/98 war in den Leser-Top-Ten ein (mittlerweile indizierter) Import auf Platz eins, obwohl die PAL-Version noch gar nicht erschienen war. Also: Gebt den Importen soviel Platz in Eurem Mag wie möglich!

Henning Knoff, Tostedt

Zum Forumthema: Was für eine Frage! Ist der Papst katholisch? Mahlzeit. Ich singe: "I want my RPG". Darauf der Chor der Vertriebe: "Money for nothing and chicks for free!" Oder anders gesagt, damit ich es auch verstehe: "Also", sprach Gott Pal, "wenn wir schon Balken zimmern müssen, dann nur für Prügel- und Rennspiele. Die paar Vokabeln kann der Lehrling in der Pause übersetzen, und uns kostet es so gut wie nix, hehe." Natürlich habe ich auch US-*Sega Rally* gespielt, bis ich einen Busfahrer beim Kragen packte und "Easy Left, Medium Right" schrie. Es gibt zuwenig Konsolen. Oder zuwenig RPGs. Oder beides – zuwenig meine ich. Nur fünf Prozent der RPGs und Adventures werden ins Englische übersetzt, aber macht nix. Also, Importtests, aber Ruckzuck, sonst werde ich (Anm. d. Red.: Aus Gründen der nationalen Sicherheit mußte der folgende Kraftausdruck eliminiert werden). Und Tipsseiten mit Erklärungen zu japanischen Menüs. Und Frieden für die Menschheit. Und jetzt glaube ich, kommt mein Chef. Also: Ciao bis zum näc...

Ken Tauer, Regensburg

Hallo VG-Crew! Ihr solltet auf jeden Fall eine Importtestrubrik eröffnen, da einige Spiele aus Japan bzw. Amerika nie auf offiziellem Weg Deutschland erreichen werden, sei es aufgrund der allseits verehrten BPjS oder fehlender Nachfrage. Ich bezeichne mich zwar nicht als Import-Freak, aber besonders für Hardcore-RPG-Zocker dürfte so etwas interessant sein. Da man aus den News und Previews keine exakte Wertung erkennen kann, solltet Ihr einen zu offiziellen Titeln äquivalenten Test ansetzen und durch eine Flagge oder ähnliches als Importreview kennzeichnen. Falls später dann doch noch eine PAL-Version erscheint, könntet Ihr ja vielleicht noch einmal die Spielspaßwertung des Imports abdrucken und dazu einen eventuell halbseitigen Bericht über die Lokalisierung bringen. Noch einen schönen Gruß an alle, die an der Entstehung dieses tollen Heftes beteiligt sind.

Alexander Geisthardt, Herford (via e-mail)

Hallo Ralph! Da ich schon seit mehr als fünf Jahren treuer Leser Eurer tollen Zeitschrift bin, muß ich auch mal einen Brief (in diesem Fall eine e-mail – endlich ist es möglich!) schicken. Ich bin auf jeden Fall dafür, daß Ihr Importspiele testet. Jene Titel, die uns in Deutschland vorenthalten bleiben (und damit meine ich nicht einmal nur die indizierten Games), oder erst nach Monaten bzw. Jahren erreichen, sind es einfach wert. Darunter befinden sich solche Perlen wie *Tobal 2*, das um Welten besser ist als sein Vorgänger, aber PAL-Zockern unverständlicherweise vorenthalten wird. Die Importbesprechungen sollten dann auch nicht mit kurzen Eindrücken unterlegt, sondern schon wie ein richtiger Test aufgebaut sein. Außerdem solltet Ihr natürlich aufführen, ob das jeweilige Spiel auch ohne fundierte Japano-Kenntnisse einigermaßen gezockt werden kann. Eine sehr gute Idee fände ich auch, wenn in jeder Ausgabe ein wirklich ungewöhnliches Nippon-Game kurz angetestet wird, um auch mal etwas über Spiele zu erfahren, worüber man sonst nichts oder verschwindend wenig liest, solange man keine japanischen Videospielzeitschriften liest. Eure

bisherige Erklärung, keine Importspiele zu testen, solange es für die jeweilige Hardware keinen funktionierenden Adapter gibt, ist wohl nicht gerade einleuchtend. Für wenig Geld kann man sich einen Boot-Chip kaufen, ihn entweder selbst einbauen oder einbauen lassen. Also ein geringer Aufwand, der billiger bzw. genauso teuer wie ein Adapter käme. Die Idee mit der web-Site des Monats ist auch genial. Macht das ruhig weiter so, denn leider findet man selten richtig gute Sites. Macht's gut,

Ralf alias Mr.Spock
via e-mail

Hallo Ralph! Da ich selber gerne NTSC-Versionen in meiner Konsole versenke, bin ich klar für eine Import-Testrubrik. Ihr solltet aber nicht jedes 08/15-Spiel testen, sondern nur die wirklich guten à la *Final Fantasy Tactics*, *Ogre Battle* oder *Parasite Eve*. Die Bewertung sollte auf jeden Fall eine kurze Beschreibung des Spielinhaltes, eine knappe Meinung des Testers sowie eine Spielspaßwertung enthalten. Auch eine Info, ob und wann mit einem PAL-Release bzw. wenn es sich um einen japanischen Test handelt, wann mit einer US-Version zu rechnen ist, wäre interessant.
P.S.: Worum handelt es sich bei *King of Fighters: Kyo*? Etwa um *KoF '98*?

Manuel Miklis (via e-mail)

Nüchtern betrachtet besitzen Importspiele eine Menge Vorteile, die sich auch schon in Euren Zuschriften widergespiegelt haben:
1. Man kommt (meistens) viel eher in den Genuß von Perlen, deren PAL-Debüt noch in den Sternen steht oder schlimmstenfalls gar nicht stattfinden wird (aktuelle Beispiele: Tekken 3, 1080 Snowboarding *auf der PS und die ganzen Capcom-Saturn-Titel wie* X-Men vs. Streetfighter *oder* Vampire Savior*).*
2. NTSC-Versionen laufen zu 99 Prozent schneller als ihre PAL-Pendants (löbliche Ausnahme: Dead or Alive*, siehe Test in dieser Ausgabe). Vor allem bei Beat'em Ups wirkt sich dies doch in hohem Maße auf den Spielspaß aus. Ich persönlich kaufe alle meine Fighter als Importe.*
3. Man kann der BPjS mit Leichtigkeit ein Schnippchen schlagen. Bis die Jungs und Mädels dort von einem Indizierungskandidaten Wind bekommen, hat man es schon x-mal durchgespielt und zu den Akten gelegt.
Dem stehen natürlich auch einige Nachteile gegenüber:
1. Ihr müßt damit rechnen, je nach Händler, bis zu 50 Prozent mehr als den offiziellen Preis (sollte es zu einem PAL-Release kommen) zu berappen. Aktualität hat nun mal ihren Preis.
2. Das Sprachproblem könnte sich auch zu einem schwerwiegenden entwickeln, wie bei Resident Evil *im Raum mit den Bildern (japanische Version) oder diversen Beat'em Ups, bei denen coole Moves in der Anleitung nur schwer zu entziffern sind – von textlastigen RPGs ganz abgesehen. Aber wozu gibt es mittlerweile das Internet mit seinen Newsgroups und FAQs.*
Nicht zuletzt aufgrund Eurer mehr als positiven Resonanz werden wir dem Thema Importe mehr Platz im Heft einräumen, als das bis jetzt der Fall war. Daß Importe beliebt sind, steht außer Frage, Hennings "Beweis" mit dem Import-Spitzenreiter in den VG-Leser-Top-Ten ist aber mit Vorsicht zu genießen. Hier geht es rein um die Beliebtheit eines bestimmten Titels bei Euch bzw. um Spiele, die man sich auf jeden Fall kaufen will. Meiner Meinung nach haben viele unter Euch den angesprochenen Titel in der VG 4/98 aufgrund unserer zahlreichen Berichte in ihre persönliche Hitliste gesetzt, ohne ihn je gespielt zu haben. Ob es schließlich zu einer eigenen Import-Testrubrik kommt oder nicht, hängt dabei aber nicht von uns alleine ab. Viele Hersteller und PAL-Distributoren reagieren äußerst gereizt auf Importteste, die naturgemäß für sie viel zu früh kommen. Dies kann dann zur Folge haben, daß man als Redaktion bei der Preview-Bemusterung und Work-in-Progress-Berichten hinten an steht. Eine unangenehme Tatsache, die man möglichst gerne umschiffen möchte. Thanx hier noch für das allgemeine Lob und den Zuspruch für unsere Web-Site des Monats im speziellen (war meine Idee, hehe). Zur Frage von Manuel: Bei King of Fighters: Kyo *handelt es sich nicht um* King of Fighters '98*, sondern um ein KoF-RPG/Adventure-Projekt von SNK mit dem Hauptdarsteller Kyo Kusanagi des berühmten Japan-Teams.*

2D vs. 3D

Liebe VG-Redaktion, denkt Ihr auch manchmal an die gute alte Zeit zurück? An atemberaubende zweidimensionale Videospiel-Welten, gut animierte Sprites und prächtige Parallax-Hintergründe sowie an Exoten-Konsolen, die mit Spielen lockten, die noch nicht gnadenlos auf Mainstream getrimmt waren? Richtig, ich befinde mich gerade mächtig auf dem Retro-Trip. Ist ja auch kein Wunder: Nach anfänglicher Begeisterung über die schönen, neuen 3D-Welten der Next-Gen-Konsolen und einigen wenigen exzellenten Titeln stellt sich bei mir langsam aber sicher eine gewisse Ernüchterung ein. Da stacksen grobe Polygonwesen durch pixelige oder – man nehme ein paar Bit mehr – verwaschene Welten, mit kleinen Klötzchen statt Händen und ein bis zwei Gesichtsausdrücken. Gegner versinken nach dem Ableben im Boden, hängen halb durch Wände oder schweben in der Luft. Verborgene Türen und andere "Geheimnisse" sind schon auf den ersten Blick durch Clipping-Fehler zu erkennen. Die Fülle an liebevollen Details, poppigen Farben und genialen Animationen und vor allem die gestochen scharfe und fehlerfreie Präsentation eines Spiels wie sie zu Zeiten des "16-Bit-Barock" bei Top-Acta Pflicht waren, ist erstmal vorbei. Eigentlich logisch: Die Hardware-Power der jetzigen Generation reicht einfach noch nicht aus, um ähnliches in der dritten Dimension zu leisten. Trotzdem erblöden sich alle großen Hersteller weiter, Top-Titel aus den 8- und 16-Bit-Zeiten mit aller Gewalt und unter Verlust des ursprünglichen Flairs in die dritte Dimension umzusetzen. Mag dies bei *Gex* zumindest ansatzweise noch gelungen sein (war ja auch kein besonders tolles 2D-Spiel), erschreckt mich zunehmend der Gedanke an die 3D-Umsetzungen von *Earthworm Jim* und Konsorten. Die ersten Screenshots dazu sehen ja verheerend aus. Mit Schaudern sehe ich in Zukunft so wahnwitzigen Umsetzungen wie *Dig Dug 3D* oder *Space Invaders – The Third Dimension* entgegen (nicht lachen, die kommen sicher! Die lassen nichts aus...). Ein Grund mehr für mich, nach unentdeckten 16-Bit-Rosinen zu suchen!

Andreas Waage (via e-mail)

Scheint, als ob wir auf derselben Wellenlänge schwimmen, Andreas! Für ein liebevoll gezeichnetes Spiel im alten Stil lasse ich (fast) jedes Next-Gen-Produkt links liegen. Leider tut sich in dieser Richtung auf dem N64 und der PlayStation nahezu gar nichts. Die wenigen 2D-Beat'em Ups dort sind meist wirklich armselig und wären besser gar nicht erst veröffentlicht worden. Auch 3D-Umsetzungen von 16-Bit-Knallern vom Schlage eines Contra *erlitten oft Schiffbruch. Ausnahmen, wie* Pitfall 3D *oder* Gex 3D*, bestätigen hier die Regel. Nur auf dem Neo Geo und ganz selten auf der PS schleichen sich ab und zu noch wahre Bitmap-Perlen an die Öffentlichkeit: Wer* Metal Slug *1 und 2,* Pulstar *oder die beiden* Hercules*-Spiele einmal gesehen hat, weiß, was ich meine. Legendäre Hits, wie* Ghouls'n'Ghosts, Castlevania, Probotector, Tiny Toons *und viele mehr, besaßen noch ihre eigene Identität und ganz persönliche Note und gingen nicht im getexturten Polygon-Einheitsbrei vieler heutiger PlayStation-Schnellschüsse unter, die sich hauptsächlich aus Sonys Effektebibliothek bedienen.*

Layout-Kosmetik & More

Hi VG-Team! Alles besser macht der Mai? Naja, sicherlich nicht ganz, obwohl man zu Eurem neuen Layout eigentlich nur gratulieren kann. Vor allem was die Konsolenzeichen angehen, habt Ihr wieder Klasse bewiesen. Gratulation an Eure(n) Designer. Allerdings muß es auch etwas zu meckern geben, denn da verhält es sich genauso wie bei Spielen – es gibt kein Hundertprozentiges! Etwas negativ stoßen der neue Wertungskasten und die Info-Box bei den Previews auf. Besonders beim Wertungskasten habt Ihr nicht richtig ins Schwarze getroffen. Erstens ist der Kasten viel zu dunkel (ein helleres Blau), und zudem sollte jede Konsole ihren eigenen Wertungskasten bekommen, also das N64 einen grünen, das Neo Geo einen gelben etc.

Diese Farbgestaltung sollte sich auch auf den Meinungskasten beziehen. Eure neuen Farb-Bildchen sind dagegen wieder ganz schön anzusehen, und ansonsten habt Ihr ja nicht viel verändert. Jetzt habe ich aber noch ein paar Fragen/Wünsche:

1. Warum benötigt ein Neo Geo-Spiel wie z.B. *Blazing Star* 346 Mbit? An der Grafik kann es wohl nicht liegen, und so ein Spiel hat doch nicht tonnenweise Sprachausgabe, oder?

2. Was ist mit der Grafik von *Mission Impossible* passiert? Als ich die VG 4/98 laß und die ersten Bilder dazu sah, traute ich meinen Augen kaum. So eine geniale Grafik auf dem N64. Die kommt ja an die Qualität von SGI-Maschinen heran. Umso mehr war ich enttäuscht, als ich die schlichte Grafik in der VG 5/98 erblickte. Dicht vernebelte Freiluft-Stages und Standard-Indoor-Stages. Bitte klärt mich auf.

3. Soviel ich weiß, besitzen Eidos und Namco eine N64-Lizenz. Warum programmieren sie dann nichts? So, das war's!

Sebastian Riesterer, Münstertal

Sehr geehrte VIDEO-GAMES-Crew! Es ist ja wohl bekannt, daß Ihr Euren Layout-Stil ändert, wie ein normaler Mensch seine Unterhosen wechselt. Das Verblüffende ist, daß Ihr zugleich Eure Themenbereiche endlich erweitert. Das "Dolby-Surround-Special" war recht interessant, und es wäre gut, wenn Ihr weiterhin diesen Weg einschlagt. Außerdem erfreut es ein altes Zockerherz, wenn Ihr mehr über Exoten und Arcade-News berichtet. Automaten sind meiner Meinung nach ein wichtiger Zweig in der Videospielbranche, wenn nicht sogar der wichtigste überhaupt. Nun besitze ich leider kein Neo Geo mehr. Es ist aber cool, daß dieses abgefahrene Ding noch lebt. Es gibt niemanden, der die Spiele mit soviel Liebe produziert wie SNK. (...) Stay cool...

Filip Kopic, Kattenvenne

Mit unseren Specials wollen wir in der Tat die Themenpalette rund um die Videospiele etwas ausweiten, um uns wohltuend von den Single-Format-Magazinen abzuheben. Erst in der letzten Ausgabe fandest Du einen ausführlichen Soundtrack-Schwerpunkt, zwei (!) dicke Neo-Geo-Tests und ein Arcade-Special über Marvel vs. Capcom, was wir natürlich aus Platzgründen auch nicht jedes Mal bringen können. Bei den blau unterlegten Wertungskästen war unser Hauptanliegen die verbesserte Leserführung und nicht ein bunteres Heft, weshalb wir auch keine verschiedenen Farben für die unterschiedlichen Systeme verwendet haben. Die sogenannten Absofter als Hintergründe der Tests (bisher einfarbig weiß) sollen Euch ebenfalls mehr Lesespaß bereiten. Zu Sebastians Fragen:

1. Bei Blazing Star *habe ich mich das ehrlich gesagt auch gefragt. Die 362 Megs von* Metal Slug 2 *stecken dagegen z.B. in den gewaltig gut animierten Stage-Bossen. Während auf der PS ein Boß oft simpel explodiert und dann verschwindet, seht Ihr bei MS2 verschiedene Detonationsphasen mit Rauchwolken, Feuer, Ruß, herumwuselnden Metallpixeln etc., was alles immens Speicher schluckt und bei Konvertierungen oft der Schere zum Opfer fällt.*

2. Ein klassisches Beispiel für die Standard-Taktik bei N64-Projekten. Zu Beginn der Entwicklung werden SGI-Screenshots herausgeschickt mit der Versicherung, "das fertige Spiel auf dem N64 wird dieselbe Qualität aufweisen". Mangels Alternativen drucken wir die natürlich und werden von den echten Shots oft genauso enttäuscht wie Ihr. Übrigens hat bei MI in der Tat das komplette Entwicklerteam gewechselt.

*3. Namco hat in Japan schon ein Baseballspiel veröffentlicht – scheinbar halten sie damit das N64 für ausgereizt. Gerüchte um ein N64-*Tomb Raider *halten sich auch noch hartnäckig, und eine* Fighting Force*-Umsetzung wird definitiv kommen. Wie im Messebericht zu lesen, ist die N64-Flaute aber nach wie vor vorhanden.*

ADRESSE LESERPOST

Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Deutschland
oder via E-Mail: rkarels@wekanet.de

RAT UND TAT

Aufgrund der regen Nachfrage gibt es diesmal noch einen Nachschlag in puncto Techniklexikon, den vorerst letzten Teil. Sollten noch weitere Begriffe unklar sein, wißt Ihr ja, was zu tun ist! Außerdem listen wir alle bis dato auf dem Index stehenden Spiele auf und behandeln eine Anfrage zum Thema Jobs.



Jobs II

Hallo Ralph! Nachdem ich jetzt schon jahrelang die VG lese und schätze, habe ich diesmal ein wichtiges Anliegen: Ich bin Student des Studiengangs Medien- und Wirtschaftsinformation, Fachbereich Information und Dokumentation an der FH Darmstadt. Hier werden u.a. Techniken der Datenbankrecherche und des Online-Journalismus unterrichtet. Regelmäßig im vierten Semester arbeiten die Studenten ein halbes Jahr lang in Sendern und Verlagen. Ich möchte hiermit nun fragen, ob ich mein Praktikumssemester im Sommer 1999 für etwa fünf Monate in Eurer Redaktion absolvieren kann? Grüße, *Joachim Hesse*

Im Sommer '99?! Meine Güte, wer weiß schon, was in einem Jahr sein wird! Leider müssen wir Dich in diesem Punkt enttäuschen. Da wir Redakteure aufgrund der ständigen Mega-Hektik in unseren Multi-Redaktionsräumen des Weka-Verlages die Spiele meistens zu Hause unter die Lupe nehmen und unsere Telefone auf Handy umschalten, würden wir Dir wohl oft mangels Anwesenheit keine große Hilfe in Bezug aufs Studium sein, nicht zuletzt, da keiner unter uns eine fundierte Journalismus-Ausbildung besitzt – was aber durch angeborene Affinität zum (Video-)spiel in dieser Untersparte der Zeitschriftenwelt mehr als kompensiert wird. Eine Anfrage bei einer "seriöseren" Redaktion wäre in Deinem Fall eher ratsam. Wenn Du dagegen vorhast, als Schreiberling in einer Videospielredaktion anzufangen, empfiehlt es sich im allgemeinen wohl am ehesten, sich zunächst als freier Autor zu bewerben. Dies soll aber jetzt nicht heißen, daß Ihr uns mit Bewerbungsunterlagen und Probeartikeln zuschütten sollt, da wir im Moment mit unserem bestehenden Team bestens zurechtkommen. Aber wie gesagt, wer weiß schon, was die Zukunft bringen wird - vielleicht ist schon bald neues Personal gefragt. Abwerbungen von der Industrie sind häufig in unserer Branche...

TECHNIK-LEXIKON, TEIL 3

MIP-Mapping

Technik, die benutzt wird, um das Erscheinungsbild einer texturierten Oberfläche zu verfeinern, indem je nach Entfernung des betroffenen Objektes von der Spielfigur/dem Spieler neue Texturen berechnet und gezeichnet werden. Kann zur Vermeidung von Aufpixelungseffekten angewendet werden – eine Spezialität des N64.

Polygon

Eine dreidimensionale Grafik ist aus Einzelteilen, den Polygonen (zu deutsch Vielecken), zusammengesetzt. Das am meisten verwendete Element ist das Dreieck, aber auch Vierecke und höherwertige geometrische Objekte kommen zum Einsatz. Je höher dabei die Anzahl der verwendeten Polygone, desto "runder" wirkt die Grafik insgesamt.

MPEG

Steht für Motion Picture Experts Group und bezeichnet eine Norm der Videokompression. Die resultierende Qualität überragt die verbreitetere VHS-Norm um einiges. Der Saturn kann – entsprechendes Zubehör vorausgesetzt – MPEG-Videos abspielen.

Double Buffering

Animationstechnik, die zwei (daher der Begriff "Double") Animationsfolgen für ein und dasselbe Objekt simultan berechnet. Solange sich eine im Einsatz befindet, wird die andere neu berechnet und in Echzeit mit letzterer ausgetauscht und vice versa. Das erlaubt ein flüssigeres und rhythmischeres Erscheinungsbild der Figuren und Charaktere.

Clipping

Prozedur, die Polygon(teile), die sich nicht im Blickfeld der Spielfigur/des Spielers befinden, einfach "wegklappt" und damit der CPU durch Reduzierung der Einzelteile der Grafikdarstellung überflüssige Rechenleistung erspart. Kommt man so einem gestutzten Objekt zu nahe, treten die oft beschriebenen Clipping-Fehler auf.

Pixelschärfe

Anzahl der verwendeten Bits zur Darstellung der Farbe und der Transparenz eines Pixels. Eine Pixelschärfe von 24 Bit ist äquivalent mit 16,7 Millionen verschiedenen Farben.

Gouraud Shading

Färbetechnik, die eckige Polygone runder erscheinen läßt. Aktuelles Beispiel: Die phantastisch real anmutenden Pisten von *Chill* (PS), die fast schon mit *1080* konkurrieren können.

FORUMTHEMA

Trotz ständiger Durchhalteparolen und Versprechungen von Nintendo kommen einfach keine (nicht indizierten) Hits mehr auf den Markt, weder in Japan noch hier in Europa. Zelda, F-Zero & Co. erleben eine Release-Verschiebung nach der anderen und, von ein paar Sportspielen abgesehen, sind in den letzten sieben Ausgaben der VG nur zwei echte Knaller (Forsaken, Banjo&Kazooie) getestet worden. Was meint Ihr, hat das N64 den Kampf gegen das allmächtig erscheinende Sony-Imperium schon verloren, und wird es das gleiche Schicksal wie der Saturn erleiden? Oder aber heißt es bald doch noch "Big N strikes back"? Mit welchen Titeln könnte das gelingen? Schreibt oder e-mailt uns!

WEB-SITE DES MONATS

Unter http://www.aiai.com/"schlange"freddy/animepsx/ findet Ihr eine (englischsprachige) Site, die sich ausschließlich um japanische PS-Games kümmert. Zu über 200 teils sehr aktuellen und selbst uns nicht geläufigen Nippon-Titeln findet Ihr in deren Archiv jeweils mehrere Reviews von Fans für Fans geschrieben. Natürlich gibt's auch reichlich Tips, eine News-Ecke, eine Menge interessanter Links und als Schmankerl die Top Ten aus Japan.

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge.

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. Neuerdings werten wir aber wieder alles, was uns in die Fänge gerät, da die Altersempfehlung deutlich genug ist. Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch die aktuelle Gesetzeslage werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsolenumsetzungen.

Einteilung in **Schwierigkeitsgrade:** 1-3 leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Adeline
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	70%
Musik:	71%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 80%

Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren.

Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**





RALPH
Hatte viele externe Termine und machte sich in der Redaktion rar. Wir vermissen ihn fast schon ...



DIRK
Hat in den USA derart zugeschlagen, daß sein "Täschchen" nur zu zweit vom Fließband zu wuchten war.



WOLFGANG
Hat sich eine Digitalkamera gekauft und jagt seitdem Nacktfotos von Tet hinterher - für's Heft ...



A-LEXX
Findet, daß seine dunklen Augenringe perfekt zu seiner "Lieblings-SF-Trash-Serie" passen.



TET
Ließ sich mal wieder in der Redaktion blicken – und bekam prompt den Szenechat aufgedrückt. Ätsch.





Media Control TOP 10

Plattform	Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
NINTENDO 64	1	(1)	Yoshi's Story	Nintendo
	2	(4)	Super Mario 64	Nintendo
	3	(neu)	Frankreich '98 - Die Fussball-WM	EA
	4	(9)	Aerofighter's Assault	Konami
	5	(6)	Mario Kart 64	Nintendo
	6	(3)	Diddy Kong Racing	Nintendo
	7	(5)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	EA
	8	(neu)	Cruisin' USA	Nintendo
	9	(8)	F1 - Pole Position	Ubi Soft
	10	(2)	Snowboard Kids	Nintendo
SATURN	1	(1)	Panzer Dragoon Saga	Sega
	2	(2)	Blazing Dragons	Take 2 Interactive
	3	(neu)	Tunnel B1	Infogrames
	4	(neu)	Parodius de Luxe - Classic	Konami
	5	(3)	Maximum Force	GT Interactive
	6	(neu)	Command & Conquer	Virgin
	7	(neu)	NBA JAM Tournament Edition	Acclaim
	8	(neu)	Tomb Raider	Eidos
	9	(10)	Sega Rally	Sega
	10	(7)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	EA
PLAYSTATION	1	(neu)	Gran Turismo	Sony
	2	(2)	Tomb Raider - Platinum	Eidos
	3	(1)	Indiziertes Spiel	Virgin
	4	(neu)	Porsche Challenge - Platinum	Sony
	5	(neu)	Frankreich '98 - Die Fussball-WM	WA
	6	(neu)	Crash Bandicoot - Platinum	Sony
	7	(neu)	Tekken 2 - Platinum	Sony
	8	(neu)	Lucky Luke	Laguna
	9	(3)	Need for Speed 3	EA
	10	(5)	Tomb Raider 2	Eidos

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	System	Wertung
1	Banjo-Kazzoie	Nintendo 64	95%
2	Colin MacRae Rally	PlayStation	91%
3	Heart of Darkness	PlayStation	88%
4	Riven	Saturn	87%
5	Shining Force 3	Saturn	86%
6	Circuit Brakers	PlayStation	83%
7	Road Rash 3D	PlayStation	82%
8	Brahma Force	PlayStation	78%
9	Dead or Alive	PlayStation	78%
10	Zero Divide 2	PlayStation	75%

Die Redaktions-Top-Ten ergeben sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	System
1	Gran Turismo	PlayStation
2	Final Fantasy 7	PlayStation
3	Indiziertes Spiel	PlayStation
4	Diddy Kong Racing	Nintendo 64
5	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	PlayStation/ N64
6	G-Police	PlayStation
7	C & C 2	PlayStation
8	Forsaken	PlayStation
9	Grand Theft Auto	PlayStation
10	Tekken 3	PlayStation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 08121 - 95 12 98

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT .... Shining Force 3, SAT
.... da Strategie in 3D einfach göttlich ist

HÖRT ZUR ZEIT Rolling Stones, Single Collection
.. weil alles drauf ist, was sich ein Fan wünscht

FILM-ANTI-FAVORIT .... Godzilla
...... weil er richtig schlechter als schlecht ist



SPIELT ZUR ZEIT............. Vigilante 8, PS
. weil das 70er-Jahre-Feeling voll rüberkommt

HÖRT ZUR ZEIT.... E-Shock: Organic Eruption
... wegen dem lässigen Electro-Dance-Sound

FILM-FAVORIT................ Dobermann
.... cooler, völlig überdrehter Cop-Movie



Wegen Urlaub immer noch geschlossen!



SPIELT ZUR ZEIT .... Gran Turismo, PS
.... weil ohne Strafzettel!

HÖRT ZUR ZEIT .... Alte Musik-Sampler
.... Langsam kommt die Midlife-Crisis

FILM-FAVORIT .... LEXX - The Dark Zone
.... Wiederholung, aber schön schräg



SPIELT ZUR ZEIT .... Heart of Darkness, PS
..... wegen der phantastischen Atmosphäre

HÖRT ZUR ZEIT Gang Starr, Moments of Truth
.... is 'ne tierisch geniale Hip-Hop-Scheibe

FILM-FAVORIT............... Auf der Jagd
der erste Teil war schon ohne Ende spannend

KINOHITS des Monats

Platz	Film	Kommentar
1	Deep Impact	The End of the world as we know it
2	Das Mercury Puzzle	mit Alec Baldwin und Bruce Willis
3	Der gebuchte Mann	unterhaltsame New-York-Komödie
4	Titanic	will einfach die Top Ten nicht verlassen
5	Agent Null Null Nix	mit Bill Murray und so 'nem Alten
6	Mr. Magoo	Leslie Nielsons neue Zwerchfellattacke
7	Die Ersatzkiller	Honkong-Action mit Til Schweiger
8	Harry Außer Sich	Woody Allens aktueller Streifen
9	Boogy Nights	Mark Wahlberg als poetischer Pornodarsteller
10	Scream	Horror von Wes Craven, is' nie verkehrt





Bio Freaks



Alle Bio Freaks verfügen über Feuerwaffen.

Diesem furiosen Flammenkreisel entkommt auch der schnellste Gegner nur mit äußerster Mühe.

Der Luftangriff brutzelt Eure Kontrahenden.

Irgendwann in der Zukunft werden Gebietskonflikte und wirtschaftliche Interesssen in Neo-Amerika nicht mehr durch politisches Verhandlungsgeschick oder Kriege, sondern durch Duelle grauenhaft mutierter Zucht-Kreaturen, den *Bio*logical *F*lying *R*obotic *E*nhanced *A*rmoured *K*illing *S*ynthoids, kurz *Bio Freaks* (nicht unpassend, diese Abkürzung!) entschieden. In diesem Schocker-3D-Beat'em Up von Midway stehen sich in den Arenen acht Kolosse aus Muskeln und Stahl gegenüber, die anstatt Händen großkalibrige Geschütze, Laserkanonen, Flammenwerfer und rotierende Sensen montiert haben. In den mit Lava, Säure und einer Menge Plattformen und anderen Details vollgestopften Schauplätzen dürft Ihr Euch mittels Sidesteps und einem Hover-Button völlig freischwebend bewegen und Eure Angriffe planen. Neben den aus *Tekken* bekannten doppelten Kick- und Punch-Buttons gibt es in *Bio Freaks* noch viel mehr zu entdecken: Ein Shield kann eingeschaltet werden, mit Euren Wummen dürft Ihr auf Euren Gegner – sogar aus der Luft – einschießen, per Charge rückt Ihr ihm wie ein geölter Blitz auf die Pelle, und "gewöhnliche" Martial-Arts-Nahkampf-Combos sind auch mit von der Partie. Mit bestimmten Special Moves lassen sich ganze Körperteile abtrennen, so daß beim Kontrahenten gewisse Attacken deaktiviert werden – z.B. kann Killer-Lady Sabotage ohne rechten Arm keine tödlichen Pfeile mehr aus ihrem Backpack ziehen, aber Euch nach wie vor mit der an der linken Seite angeschweißten MG einheizen. Ultimate Attacks machen dem Gegenüber dann sofort den blutigen und brutalen Garaus. Gore-Effekte können im Optionsmenü abgeschaltet werden. Neben einem gerade hier sehr nützlichen Practice-Mode können für Anfänger auch während der Matches Gameplay-Tips (wie blockt man, wie werden Schilde aktiviert etc.) eingeblendet werden – der Schlagabtausch wird dann für ein paar Sekunden unterbrochen. Auch in *Bio Freaks* wurde an die Rumble-Fangemeinde gedacht. *rk*



SUPER

Wow! So ideenreich designte, waffenstrotzende und glänzend animierte und texturierte Biomutations-Charaktere wie in Bio Freaks findet Ihr in keinem anderem Beat'em Up. Die Vorstellung der Kontrahenten vor Kampfbeginn und vor allem deren erstklassig gestaltete Gesichter (und Fratzen) zeugen von großer Programmierkunst. Die völlige Bewegungsfreiheit mit Duellen in der Luft, auf dem Boden, mit Fernwaffen und Nahkampfaktionen gibt dem Titel eine gewaltige Spieltiefe und hebt ihn wohltuend vom Gros der Standard-Genrevertreter ab. Aber aufgepaßt: Dieses skurille und genial überdrehte Prügelspiel ist nur was für Experten. Die Gegnerschaft wehrt sich selbst auf "Normal" derart heftig, daß Ihr fürs Durchspielen mit einem Kämpfer für das, was in Tekken 3 in einer Viertelstunde locker erledigt ist, mindestens einen halben Tag braucht. Anfänger (und auch Profis!) werden hier viel Frust verkraften müssen. Außerdem ist es mit seinen blutenden, bionischen Armstümpfen und Killer-Ultimate-Moves ziemlich brutal und definitiv nix für Kids. In weiser Voraussicht haben wir deshalb den US-Import getestet.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D-Beat'em Up
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Controller Pak-Save
Features:	Rumble Pak-Support
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	82%
Musik:	62%
Soundeffekte:	81%

Spielspaß: 81%

Dual Heroes



Das Gameplay von Dual Heroes ist leider reif für die Mülltonne.

Jeder Virtual Gamer hat unter-schiedliche Stärken: Combos, Counters oder Specials.

Auch bei Animation, Grafik und Sound ist schwarzärgern angesagt.

Was waren wir seinerzeit begeistert, als Tet die ersten Infos über ein sagenumwobenes Beat'em Up namens *Dual Heroes* aus Japan zu Tage förderte: Man sollte nicht nur die Kämpfer selbst, sondern auch die Spieler in einer virtuellen Spielhalle steuern können, welche ihrerseits wieder die futuristisch gestylten Martial-Arts-Meister dirigieren. Je nach Geschick, Taktik und Eigenschaften der Arcade-Gänger wären ein und derselben Figur so mal bessere Combos und Specials, mal wirkungsvollere Blocks und Ausweichmanöver zu entlocken. Dieses Feature steckt zwar auch in der nun endlich vorliegenden PAL-Version – das Gameplay insgesamt ist aber derart mißraten, daß man gar keine Lust mehr verspürt, es überhaupt auszuprobieren. Bleiben wir aber zunächst noch objektiv: Ihr habt die Wahl zwischen acht "Bionic Beasts" wie dem "Super Ninja Retsu" oder "Dirty Fighter Zen", die allesamt mit einer Handvoll Special Moves (wobei selbst rechts plus Punch schon als Special angepriesen wird, totlach!) und Combos ausgestattet in die Space-Kampfflächen geschickt werden. Hier könnt Ihr noch zwischen Cage Fight (d.h. mit Ringbegrenzung und auf Wunsch auch mit Energieabzug bei Berührung) oder der gängigen Alternative Ring Out wählen. Neben den obligatorischen Kick-, Guard- und Punch-Buttons läßt sich der gewünschte Held auch via Analogstick und Z-Trigger frei durch die 3D-Arenen dirigieren. Als weiteres Feature bietet man Euch noch den "Lethal Change" an: Mit einer einfachen Kombination (meist Guard, Guard plus Kick oder Punch) wird ein je nach Charakter verschiedenes Power-Up ausgelöst – Unsichtbarkeit, mehr Speed in den eigenen Aktionen oder Lähmungserscheinungen beim Gegner. Habt Ihr tapfer durchgehalten und alle Biester flach gelegt, warten noch zwei relativ unspektakuläre Bosse auf Euch, bis Ihr Euch den Abspann zu Gemüte führen dürft. In der Theorie auch witzig: Ihr könnt einen Roboter gemäß Eurem Kampfstil trainieren und gegen die CPU oder einen Freund antreten lassen – das erste N64-Tamagotchi also! *rk*



Schon nach wenigen Spielsekunden offenbart sich das ganze Ausmaß dieser Beat'em Up-Katastrophe: Ein haarsträubend grausamer Sound gepaart mit Piepsern, die wohl Schlaggeräusche darstellen sollen, untermalen die stumpfsinnigen Aktionen zweier unterdurchschnittlich animierter Kämpfer vor den ödesten Backgrounds der N64-Geschichte. In Dual Heroes steckt nicht das geringste Fünkchen Pep! Man hämmert stupide abwechselnd auf Punch und Kick – das reicht, um diesen Ultra-Langweiler in einer Viertelstunde durchzuzocken. Wenn man Glück hat, springen die Gegner sogar auch mal von alleine ins Ring Out! Außerdem erfreuen Euch dickste PAL-Balken, die glatt ein Drittel des Screens abdecken! Die Idee mit den "Virtual Gamers" an sich wäre ja genial, was letztendlich dabei herauskam, spottet jedoch jeder Beschreibung. Die elf im Abspann erwähnten Spieltester gehören eigentlich sofort mangels Kompetenz gefeuert. Hundertfünzig Märker könnt Ihr auf dem Nintendo 64 auf jeden Fall nicht besser in den Sand setzen als mit Dual Heroes.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D-Beat'em Up
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Hudson Soft
Testversion:	Bergsala AB
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Controller Pak-Save
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	44%
Musik:	25%
Soundeffekte:	32%

Spielspaß: 29%



Rampage World Tour

Wer jetzt gedacht hat, Midway läßt sich für das 64-Bit-Debüt seiner brachialen Städte-Zerstörungsorgie etwas besonderes (wie etwa einen 3D-Mode) einfallen, der liegt gründlich daneben. Man hat einfach stur die PS/SAT-Vorlage konvertiert und als einzige nennenswerte Änderung einen dritten Spieler gleichzeitig hinzugefügt. Ansonsten blieb alles beim Alten: Schnappt Euch eines von drei Supermonstern wie den Werwolf Ralph (welche Ehre für mich!) und stürzt Euch in ca. 140 weder sonderlich langen noch abwechslungsreichen Bitmap-Stages auf ein Gebäude nach dem anderen, das Ihr mit Punches und Kicks dem Erdboden gleich macht. Die Menschheit macht währenddessen mit Panzern, Kampfhubschraubern, Ufos und Soldaten Jagd auf Euch. Euren Gesundheitszustand frischt Ihr mit saftigen Bürgern und anderen Goodies wieder auf. Solltet Ihr keine finden, macht's auch nichts, da *Rampage World Tour* sowieso nicht sonderlich fair mit Euch umgeht und aus diesem Grund unendlich viele Leben vorhanden sind. Rumble-Freunde freuen sich über Unterstützung ihres geliebten Utensils. *rk*







Kann man RWT auf 32-Bit-Niveau noch als netten Gag durchgehen lassen, erwartet man spätenstens auf dem N64 trotz vehementem Spielemangel mehr, als in dieser Umsetzung geboten wird. Die anfangs ganz spaßige Zerstörungsorgie bietet mit zunehmendem Spielverlauf nahezu überhaupt keine Abwechslung, da jede Stadt der letzten wie ein Ei dem anderen gleicht. Zudem könnt Ihr dem Kugelhagel der Bewohner wenig bis nichts entgegensetzen. So geht Ihr dementsprechend dauernd drauf - was angesichts unendlich Leben zwar eigentlich egal, aber trotzdem irgendwie unbefriedigend ist. Grafik und Sound sind des hochmodernen Nintendo 64 ebenfalls unwürdig.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Action
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1-3
Speicheroption:	Controller Pak-Save
Features:	Rumble Pak-Support
Schwierigkeitsgrad:	3
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	54%
Musik:	60%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß: 65%

Inserentenverzeichnis

Banjo-Kazooie



Zauberer Mumbo hat in jedem Level eine Niederlassung.

Manche Moves könnt Ihr erst benutzen, nachdem Bottles seine "Erlaubnis" dazu gibt.

Achtung bei Gemälden an der Wand: Manche der Bilder sind bissig!

Als vor über einem Jahr offiziell bestätigt wurde, daß Rare an einem Geheimprojekt namens "Dream" werkelt, kochte die Gerüchteküche im Internet fast über. Es war zwar bekannt, daß es dabei um ein neues Hüpfspiel in 3D-Umgebung geht, aber inwieweit nur ein billiger Mario-Abklatsch dabei herauskommen würde oder ob sich "Project Dream" von Mario 64 wesentlich unterscheiden würde, lag völlig im Dunkeln. Nach der erstmaligen Präsentation einer mehr als unfertigen Version auf der '97er E3 war eigentlich auch noch niemand recht viel schlauer. Erst jetzt, nachdem ein weiteres Jahr intensiver Programmierarbeit vergangen ist, präsentiert sich Rares neues Jump'n Run als das, was es wohl von Anfang an werden wollte: Ein neuer Meilenstein der Videospielgeschichte!

Gegenüber der letzten Preview-Version, die wir vor dem Test probespielen durften, haben sich im Prinzip nur zwei inhaltliche Sachen geändert. Tooty, sozusagen die Prinzessin in Banjo-Kazooie, die Ihr retten sollt, ist inzwischen zur Schwester von Bär Banjo mutiert und nicht mehr seine Freundin (die Ähnlichkeit zwischen beiden ist auch wirklich frappierend!). Zweitens heißt die böse Hexe, die Tooty gefangenhält, in der Endversion "Grunthilda" und nicht mehr "Grunhilda", wobei wir auch schon mitten im Geschehen wären: Eine warzenbepackte, alte Jungfer namens Grunthilda spielt im Vorspann das beliebte "Spieglein-Spieglein-an-der-Wand-wer-ist-die-Schönste-im-ganzen-Land"-Spielchen und erfährt dabei, daß eben jene Tooty schöner ist als sie. Daraufhin läßt sie eine absurd anmutende Maschine bauen, mit der das Aussehen zweier Personen vertauscht werden kann, und entführt dann einfach Banjos Schwester. Eure Aufgabe ist es nun, ohne zu sterben mit dem Duo Banjo und Kazooie (ein Paradiesvogel, der im Rucksack von Banjo wohnt), alle Level zu bestehen, um Tooty vor der Verwandlung in ein Monster zu bewahren. Entsprechend witzig ist hier auch der "Game-Over"-Bildschirm designt, da Ihr nicht einfach nur sterbt, sondern in einem kleinen Filmchen zu sehen bekommt, was Grunthildas Maschine anrichtet (und dabei ziemlich mitleidet).

Analog zu Mario 64 startet Ihr anstatt in Bowsers Castle in "Grunthildas Lair", was frei übersetzt auch als Grunthildas Schloß durchgehen könnte. Grunthildas Lair besteht aus neun Welten. Wie Ihr sicher schon durch diverse Vorberichterstattungen mitbekommen habt, müssen hier keine Münzen und Sterne, sondern güldene Noten und Puzzleteile gefunden werden, um weiterzukommen. In jeder Welt gilt es, zehn Puzzleteile und 100 Noten zu finden, wobei letztere hier nicht die gleiche Bedeutung wie die Münzen in Mario 64 haben. Neue Welten könnt Ihr zwar nur betreten, indem Ihr in die entsprechenden Puzzle die verlangte Anzahl Teile einsetzt (geht automa-

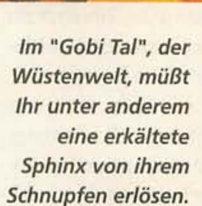


Nur von diesen blau-roten Kreisen aus könnt Ihr fliegen.

Rote Federn sind Euer Flugbenzin.



tisch, wenn Ihr einfach mit genug Puzzleteilen im Gepäck dort ankommt), worauf sich an weit entlegenen Orten, die oft nur mit Hilfe von Teleportern erreicht werden können, neue Wege auftun. Allerdings gelangt Ihr zu den Eingängen bestimmter Welten erst, nachdem Ihr Begrenzungstüren öffnet, die wiederum nur durch Noten freigeschaltet werden (mit 50 Noten läßt sich die erste Tür öffnen, 180 benötigt man für die zweite, usw.). Überdies sind in der riesengroßen "Central Area", von der die Welten abzweigen, zehn weitere Puzzleteile versteckt (sodaß Ihr insgesamt auf die runde Summe von 100 kommt - im Gegensatz zu 120 Sternen bei Mario). Nur ein einziges dieser zehn Puzzleteile hier ist allerdings "frei erhältlich". Die übrigen neun müssen erst durch das Aktivieren spezieller Grunthilda-Schalter zum Vorschein gebracht werden. Das war jedoch noch längst nicht alles. Neben Extraleben und Energie (in der Form von Honigwaben) solltet Ihr außerdem nach **Mumbo-Token** Ausschau halten. Mumbo ist nämlich ein Schamane, der es gut mit Euch meint, seine Dienste aber nur gegen Bares anbietet. Habt Ihr die von ihm geforderte Anzahl Tokens beisammen, verwandelt er Euch, je nach Level und Laune, entweder in eine Biene, ein Krokodil, ein Walroß, einen Kürbis oder in eine Termite. Als Kürbis könnt Ihr in der





Im "Gobi Tal", der Wüstenwelt, müßt Ihr unter anderem eine erkältete Sphinx von ihrem Schnupfen erlösen.

WHO IS WHO UND WHAT IS WHAT BEI BANJO



Tooty, Banjos Freundin, wurde von ↓ entführt.



Bottles, der Maulwurf, ist Euer Lehrmeister.



Mumbo, der Schamane, verzaubert Euch in Tiere.



100 Noten gibt es in jeder Welt; sie öffnen Türen.



Puzzleteile sind vergleichbar mit Mario-64-Sternen.



Hexe Grunthilda ist der Obermotz des Spiels.



Die Turnschuhe fungieren als Turbo-Extra.



Mit Gummistiefeln könnt Ihr durch Sümpfe laufen.



Diese Tokens sind das Zahlungsmittel bei Mumbo.



Goldene Banjo-Statuen bedeuten ein Extraleben.



Brenthilda (was für'n bescheuerter Name) ist die gute Schwester von Grunthilda. Da diese sich für ihre Verwandte schämt, hilft sie Euch.

Im Monster-Mansion-Level verfolgt Euch allerhand "Gschwerl".

Monsterwelt dann z.B. durch Löcher in der Wand schlüpfen, als Biene fliegen, etc. Ein weiteres wichtiges Sammelobjekt sind die **Jinjo**-Symbole. Von diesen hündchenartigen Icons in unterschiedlichen Farben sind fünf in jedem Level versteckt, die sogar durch Pfeifen auf sich aufmerksam machen, wenn Ihr Euch in ihrer Nähe befindet. Findet Ihr alle, erhaltet Ihr pro Welt ein Puzzleteil für sie. Außerdem könnt Ihr bis zu 100 **blaue Eier** als Munitionsvorrat aufnehmen, die Kazooie dann aus Banjos Rucksack gegen diverse Widersacher schleudert (sowohl nach vorne als auch nach hinten). Und als ob das jetzt nicht wirklich genug Gegenstände zum Einsammeln wären, gibt es zusätzlich noch **rote** und **goldene Federn**. Letztere machen Euch für kurze Zeit unbesiegbar, während Ihr mit Hilfe der roten fliegen könnt. Hierzu müßt Ihr Euch allerdings erst zu einem besonders gekennzeichneten Abflugplatz begeben. Habt Ihr Euch von dort in die Lüfte erhoben, könnt Ihr per Druck auf die A-Taste höher nach oben emporsteigen, wobei pro einmal Drücken eine rote Feder – maximal 50 von ihnen lassen sich aufnehmen – verbraucht wird (Geradeausfliegen "kostet" dagegen nichts). Analog zu den besonders gekennzeichneten Abflugplätzen existieren auch spezielle Absprungfelder, von denen aus Ihr wesentlich höher als normalerweise möglich springen könnt. Außer dem bebrillten Maulwurf Bottles, der Euch das gesamte Spiel über nach und nach neue Special Moves beibringt (Stampfattacke, Dash-Moves, etc.), trefft Ihr hin und wieder auch auf Brenthilda, die Schwester von Grunthilda. Sie verrät Euch dann bestimmte Familiengeheimnisse, wie z.B. daß sich ihre Schwester die Zähne mit salziger Schleimpaste putzt etc. Diesen Ausführungen solltet Ihr – so langweilig sie auch sein mögen – besondere Aufmerksamkeit schenken, da Ihr kurz vor dem großen Showdown auf eine Probe der besonderen Art gestellt werdet. Da müßt Ihr dann nämlich ein waschechtes Quiz meistern, um weiterzukommen. In Form eines Multiple-Choice-Tests werdet Ihr da u.a. gefragt: "An der Decke von Grunthildas Schlafzimmer hängen a) Verfaulte Fische, b) Stinkende Socken, c) Schimmelnde Würmer?" oder "Der Blubberblasenfisch in Clanker's Cavern, der zahme, wie ist sein Name a) Gloop, b) Bloop oder c) Sloop?". Wer hier vergeigt, verliert unter Umständen sogar ein Leben. Die Rätseleinlagen sind generell wirklich intelligent gemacht, und nicht nur ein lästiges Zwischenspiel. So müßt Ihr außerdem z.B. bestimmte Töne den richtigen Ereignissen zuordnen oder von einem winzigen Ausschnitt aus einem Bild sagen, aus welchem Level dieses stammt. Ihr seht, obwohl sicher viele Features an Mario 64 erinnern, unterscheidet sich Banjo Kazooie (alleine schon, weil Ihr eigentlich mit zwei Figuren gleichzeitig spielt) durch seine vielen neuen Ideen grundlegend von Miyamotos Meisterwerk. Auch technisch hat sich einiges getan in den vergangenen zwei Jahren: Rare hat es tatsächlich geschafft, den üblichen N64-Nebel weitestgehend zu eliminieren. Und obschon Mario 64 als Spiel der grafischen Superlative gefeiert wurde, bietet Banjo, was die Vielfalt der Texturen angeht, einiges mehr. Auch die Kameraführung wurde zufriedenstellend gelöst. Ihr habt ebenfalls die Möglichkeit, in eine First-Person-Perspektive umzuschalten, in der Ihr Euch allerdings nicht bewegen, sondern nur umschauen könnt. Banjo-Kazooie ist gespickt mit Rätseln und Überraschungen. Selbst wenn Ihr das Spiel ganz durchgespielt habt, bleiben noch immer einige Geheimnisse ungelöst. Obwohl wir wirklich gründlich vorgegangen sind, ist z.B. nach wie vor eine Tür verschlossen geblieben, auf der die Zahl 882 (Noten) steht... *ds*



Bedarf es bei dieser Traumwertung eigentlich noch irgendeiner Erklärung, bzw. erwartet bei diesem Oberhammer wirklich noch jemand Kritik? Das einzig "störende" bei Banjo-Kazooie ist in meinen Augen eigentlich nur der extrem niedliche Grundansatz. Mario 64 wartet zwar auch mit vielen Kid-kompatiblen Elementen auf, büßt aber bei älteren Spielern kein bißchen von seiner Faszination ein. Ich kann mir allerdings hier gut vorstellen, daß viele Zocker jenseits der 12-Jahre-Grenze von Banjo (wie auch von Conker 64) aufgrund der vielen putzigen Tiere nicht sofort angetan sein werden - obwohl zumindest Banjo den Klempner vom Spielumfang bei Weitem übertrifft und auch technisch wesentlich besser gemacht ist. Rare hat zur Genüge bewiesen, daß sie geniale Spiele für alle Altersgruppen fabrizieren können. Was diese unnötige Fixierung auf Knuddelhelden soll, ist nicht ganz nachzuvollziehen. Dem Spielspaß tut dies allerdings nicht wirklich Abbruch. Banjo-Kazooie ist zusammen mit Mario 64 das derzeit genialste 3D-Jump'n Run auf dem Markt. Thanx a million, Rare!

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Jump'n Run
Datenträger:	Modul 128 Mbit
Hersteller:	Rare
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1
Speicheroption:	Modulspeicher
Features:	deutsche Texte
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	94%
Musik:	85%
Soundeffekte:	90%

Spielspaß: 95%

Heart of Darkness



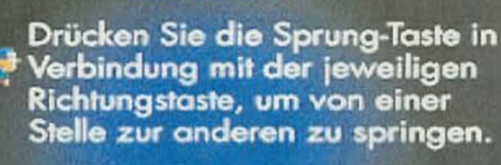


Bei solchen Klettertouren kann manchmal ganz schön Frust aufkommen, da Ihr wieder und wieder von den blöden Würmern gefressen werdet.

Seid Ihr hier nicht schnell genug, dann zermalmt Euch das Dinoskelett.



Bis Weihnachten sind es zwar noch über 25 Wochen, doch gibt es bereits jetzt Gelegenheit, sich wie ein kleines Kind zu freuen. Die Gerüchteküche um eines der wohl am meist ersehnten Spiele der Neunziger bleibt endlich geschlossen, denn das Warten hat ein Ende: Die französische Softwareschmiede Amazing Studios, deren führende Köpfe zuvor bei Delphine Software mit *Flashback* und *Another World* große Erfolge verbuchen konnte, präsentiert nach sechs (!) Jahren des bitteren Hoffens und Bangens ihr wahrhaft episches Meisterwerk *Heart of Darkness*. Als Virgin aufgrund der ständig nicht eingehaltenen Erscheinungstermine 1997 den Geldhahn endgültig zudrehte, war das Spiel zu etwa 90 Prozent fertiggestellt. Infogrames sprang kurzerhand in die Bresche und hauchte mit einer kleinen Finanzspritze dem von der Fachpresse beinahe abgeschriebenen Projekt neues Leben ein. In entsprechende Worte gepackt, wäre die von Klatsch nur so umwitterte Entstehungsgeschichte von HoD Stoff genug für einen zeitgenössischen Softwarekrimi. Nicht minder spannend zeigt sich der Plot des Spiels: HoD erzählt die Geschichte des Jungen Andy und seines Hundes Whisky. Der kleine Einfallspinsel war wieder einmal im Unterricht eingeschlafen, konnte vor der drohenden Strafe seines niederträchtigen Lehrers jedoch fliehen, als dieser ihn allen Ernstes für den Rest der Stunde in einen dunklen Schrank stecken wollte. Anstatt sich mit dem tieferen astronomischen Sinn der bevorstehenden Sonnenfinsternis auseinanderzusetzen, verbringt er zusammen mit seinem Hund den Nachmittag faul auf einer Wiese, als sich schlagartig die Sonne verfinstert. Hingerissen von diesem wundersamen Spektakel bemerkt Andy zu spät, daß sein kleiner Freund plötzlich von einer fremden Macht ins Reich der Schatten fortgerissen wird. Andy läßt sofort die Socken qualmen und begibt sich schnurstracks in sein Baumhaus, um dort über einem Plan zur Befreiung seines treuen Vierbeiners zu brüten. Die Angst vor der Dunkelheit ist angesichts der ernsten Lage schnell überwunden. Dank seines genialen Ideenreichtums beschließt der kleine Bastler, Whisky in einem selbstentworfenen Flieger hinterherzueilen und der Ursache des mysteriösen Dognappings auf den Grund zu gehen. Doch es kommt, wie es kommen muß: Andy verliert die Kontrolle über sein Vehikel und strandet mitten im Reich der Schatten. Mutterseelenallein, und mit einer Strahlenkanone bewaffnet, dringt Andy weiter in die Tiefen dieses Reichs ein. Seine Reise führt ihn durch acht phantasievolle Welten, darunter ein gespenstiger Canyon, verhängnisvolle Sümpfe, Seen und letztendlich mitten in das Herz der Dunkelheit, wo er auch schon ungeduldig vom Meister der Dunkelheit und dessen getreuem Diener, einem etwas charakterschwachen, pinkfarbenem Rüsselwesen, erwartet wird. Auf dem Weg durch die Schattenwelt entdeckt Andy neue Fähigkeiten, die ihm natürlich nicht nur zu einem stärkeren Selbstbewußtsein verhelfen, sondern ihm auch neue Wege eröffnen. Wichtiger als jegliche materielle Kraft erweist sich später für ihn die Freundschaft mit dem friedfertigen Stamm der "Kumpels", welche ihm von nun an bis zum bitteren Showdown zur Seite stehen. HoD erinnert mit seinem Cut-Screen-Levelkonzept an die vertrauten Genrevertretern *Flashback*, *Another World* und *Abe's Oddyssee*. Mit butterweichen 30 Frames





Sterbt Ihr an einer Stelle extrem oft, dann öffnet sich ein solches Hinweisfenster auf.



Der rosa Lakai ist die geilste Figur im Spiel.



Der Herr der Dunkelheit ist ultrafurchterregend. Die Kumpels (links) sind dafür umso netter.

pro Sekunde und circa 2.600 Animationsphasen durchwandert Ihr vorgerenderte, äußerst atmosphärische Screens, die Euch mit der Zeit aus dem Staunen nicht mehr herauskommen lassen. So spiegelt sich der in Echtzeit berechnete Schatten Eures Helden an einer Felswand wider, bis er schließlich zu einem mannshohen, furchteinflößenden Gebilde mutiert. Trefft Ihr schließlich auf einen einzelnen Gegner, deutet dieser aufgeregt in Eure Richtung und ruft unverzüglich eine ganze Horde zur Verstärkung herbei. Wäre das Spielgeschehen nicht schon gefährlich genug, könnte man sich leicht an den witzigen Aktionen der Gegner sprichwörtlich totlachen! Andy besitzt übrigens keine Hitpoints, dafür aber unendlich Leben. Ist der Kleine erst einmal einem Kontrahenten in die Arme gelaufen, gibt es für ihn kein Entrinnen: Übrig bleibt meist nicht mehr als sein Baseball-Cap und ein paar rote Chucks. Es macht stellenweise richtig Spaß, die unterschiedlichen Möglichkeiten auszuprobieren, wie man den Löffel abgibt! Oftmals bleibt Euch auch nichts anderes übrig, denn HoD zählt, trotz des adjustierbaren Schwierigkeitsgrades, nicht gerade zu den einfachen Vertretern des Genres: An manchen Stellen würde ich am liebsten das Joypad gegen die Wand pfeffern und verständnislos in ein Kissen schreien! Es ist an solchen Stellen wohl das Beste, das laufende Spiel zu speichern und sich am nächsten Tag an derselben Stelle erneut zu probieren. Fairerweise wird jeder besuchte Bildschirm gespeichert, und nach einem Tritt ins Fettnäpfchen darf im gleichen Screen oder ein wenig weiter vorne wieder angefangen werden. *ds*


Virgin Interactive Entertainment and Amazing Studio
Cordially invite you to a World Premiere of
Heart of Darkness
at the Virgin Stand Number C6 on
Date 28, 3, 95 at Time: 1 : —
Name:
Company:
Strictly by invitation only

Schon 1995 war HoD ein heißes Eisen, wie diese Einladung zur "Weltpremiere" beweist.



Was für eine harte Nuß! Selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad treibt einen HoD mitunter in den Wahnsinn. Allem Anschein nach scheint es sich tatsächlich um eine französische Krankheit zu handeln (denken wir nur an Another World oder Rayman), welche leider erneut den Sprung auf die 90% verwehrt. Es bedarf schon einer gehörigen Portion Glück und Geschick, nicht gleich in jedem dritten Screen draufzugehen. Für die nötige Dauermotivation sorgt die unglaubliche Vielschichtigkeit des Spiels. Insgesamt 30 Minuten (deutsch synchronisierte) FMV-Sequenzen, die geschickt in das Handlungsgeschehen eingebettet sind und faszinierende, farbenfrohe 32Bit-Rendergrafiken mit schier unzähligen Effekten lassen selbst den ärgsten Frust über so manches Rätsel abklingen. Die teils bekannten Comics entlehnten Charaktere sind ideal umgesetzt und verleihen Heart of Darkness durch ihren unverwechselbaren Charme den Status eines multimedialen Hollywood-Erlebnisses à la Steven Spielberg. Für die gelungene musikalische Untermalung sorgte der sechsfache Emmy-Preisträger Bruce Broughton, welcher sich für zahlreiche Kino- und Fernsehfilm-Musiken (unter ihnen der Score zu "Liebling, jetzt haben wir ein Riesenbaby" und "Quincy") verantwortlich zeigte. Selbst diejenigen unter Euch, die mit Abe's Odyssee nicht viel anfangen konnten, werden Andy und Konsorten schnell ins Herz schließen.



WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Jump'n Run
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Infogrames/ Amazing
Testversion:	Laguna
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	4 Spielstände pro Block/ 3D-Brille für den Abspann liegt bei
Schwierigkeitsgrad:	6 – 9
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	92%
Musik:	94%
Soundeffekte:	89%

Spielspaß: 88%

Colin McRae Rally

Video Games Classic

Schlammfahrten machen besonders viel Spaß.

Mit jedem stärkeren Crash verformt sich das Blech an der getroffenen Stelle.

Werkstatt-Check: Nur wer sein Auto richtig abstimmt, hat eine Chance auf den Sieg.



Der Zwei-Spieler-Modus mit Ghost-Option läßt die spielerische Rasanz vermissen.

Eine faszinierende Streckenvielfalt und zahlreiche Perspektiven (hier die Headcam) heben Colin McRae in den Rennspielhimmel.

Leider gibt es immer noch gewisse Fachmagazine, die eine Preview-Fassung als Test-Version heranziehen, nur um sich unter den "ruhmreichen" Ersten zu befinden. Dabei stellen sich Experten zurecht die Frage, wie man ein halbfertiges Produkt kompetent bewerten will, wenn noch grundlegende Features, wie z.B. der Zwei-Spieler-Modus oder ganze Kameraperspektiven, fehlen? Von solch dubiosen Praktiken halten Video Games-Tester rein gar nichts, und in diesem Sinne sind wir stolz darauf, Euch das finale Spiel mit all seinen Optionen und Feinheiten vorstellen zu dürfen.

In Colin McRae Rally laden die drei grundlegenden Spielmodi: Meisterschaft, Einzel-Rallye und Time Trial zur kompromißlosen Etappenhatz ein. Zwei Spieler treten im horizontal geteilten Splitscreen gegeneinander an. Anders als gewöhnlich taucht hier der Mitstreiter nur als Ghost-Schatten auf, damit Ihr Euch als Herausforderer voll und ganz auf das Driften bzw. den Pistenverlauf konzentrieren könnt. Neben dem aktuellen Weltmeisterschaftswagen Subaru stehen alternativ ein Golf, Megane, Skoda, Mitsubishi, Toyota, Seat oder Ford Escort im Fuhrpark bereit. Wer besondere, herausragende Fahrleistungen vollbringt, darf sich auf vier zusätzliche Bonus-Autos und einige Super Special-Stages freuen. Das auserwählte Team muß sich auf 48 Wertungsprüfungen in acht Ländern behaupten. Die strapaziöse Etappenreise führt Euch durch wunderschöne Regenwaldgebiete, malerische Bergstraßen und idyllisch verschneite Schneepisten. Jede Strecke ist mit tückischen Kurvenschikanen und Bodenwellen gespickt, die einem bei rasanter Geschwindigkeit gutes Steuergeschick abverlangen. Je nach Untergrund entwickelt jeder Fahrzeugtyp seine physikalische Eigendynamik. Damit der steuergewandte Rallye-Pilot auch mit der Umwelt zu kämpfen hat, machen ihm verschiedene Witterungseinflüsse wie Regenschauer, Schlamm, Match, Glatteis und dichtes Schneegestöber die Wagenbeherrschung schwer. Auch vor einsetzender Dunkelheit schreckt unser Zweiergespann nicht zurück und schlängelt sich mit gleißendem Scheinwerferlicht durch unwegsames Gelände. Am rechten Bildschirmrand befindet sich eine Multi-Display-Leiste, die den Tacho, Drehzahlmesser, Ganganzeige und ein Point-to-Point-Barometer praktikabel vereint. Vor jeder Prüfung geht's in die Tuning-Werk-









Colin McRae protzt mit dem realistischsten Fahrverhalten, das es je auf einer Konsole gegeben hat.

statt, in der Ihr Euren Boliden auf die jeweiligen Pistenverhältnisse in puncto Reifen, Stoßdämpfer, Übersetzung, Lenk-Senisiblität und Bremsen individuell anpassen dürft. Anhand der abrufbaren Streckendetails ist es ratsam, die richtige Setup-Konfiguration für Euren Boliden zu wählen. Wie bei einer echten Rallye-Veranstaltung befinden sich in Colin McRae Rally keine direkten Rivalen mit auf der Strecke. An sieben Checkpoints werden Zeitmessungen vorgenommen, die mit den Ergebnissen der zuvor gestarteten Konkurrenz verglichen werden. Je nach fahrerischem Talent wird Euch in einer vierstelligen Tabelle der derzeitige Wertungsrang von Platz 1 bis 16 eingeblendet. Jede Unachtsamkeit, wie z.B. von der Strecke abkommen, Pirouetten-Dreher oder Überschläge, kostet wertvolle Sekunden. Unser Co-Pilot versorgt uns neben den Richtungspfeilen ständig mit Härtegrad-Anweisungen über Schikanen, Hügel und Kurven-Krümmungen, die uns im vorliegenden Abschnitt erwarten. Vier Fahrperspektiven sorgen jederzeit für die gewünschte Übersicht. Für Einsteiger haben die Entwickler eine "Rallye Schule" mit Schulungsvideo und kleinen Fahrprüfungen (Brems- und Drift-Tests, Achterfahren etc.) integriert. Zusammenstöße mit Hindernissen werden als Blechschäden an der Karosserie sichtbar. Aber nicht nur optisch, sondern auch vom Fahrverhalten her spürt der Gebeutelte aus der spektakulären "Headcam"-View im Stoßdämpfertakt die unterschiedlichen Fahrbahnbeschaffenheiten. In einer Schulungsoption kann der Rallye-Anfänger das Drift-Fahrgefühl kennenlernen, bevor man sich dann richtig hinters Steuer klemmt. Wurde zuvor die englische Sprachversion ausgewählt, werden alle Tips und Anweisungen von Colin McRae persönlich gesprochen. Reparaturen dürft Ihr in einem gewissen Zeitrahmen an der Elektronik, dem Steuer-Handling, sowie Bremsen und Schaltgetriebe durchführen. *ws*



In der Rallye-Schule werdet Ihr per Video auf die verschiedenen Fahrprüfungen vorbereitet.



Nach jeder Prüfung gibt es eine Gesamtpunktzahl, die Euch unterm Strich ein Pass oder Fail spendiert.



Wer wagt, gewinnt! Keiner hätte es anfangs für möglich gehalten, daß ein kompromißlos simuliertes Rallye-Spiel ohne direkte Rivalen einen Megaspaß bereiten kann. Zugegeben, durch das Fehlen der sonst gewohnten Boliden-Konkurrenz wirkt das Off-Road-Spektakel für V-Rally-Verwöhnte auf den ersten Blick etwas mager, doch einmal das Joypad in die Hand genommen, fesselt Colin McRae Rally mit seiner ungeahnten Simualtions-Brillanz monatelang an den Bildschirm. Von der steuertechnischen Seite betrachtet kann das Spiel locker den Titel "Beste Rallye-Simulation aller Zeiten" beanspruchen. Auch wenn sich kein einziger Mitbewerber auf der Strecke befindet; was zählt, ist einzig und allein der pure Fahrspaß. Das fehlende Verfolger-Element wird mit perfekter Steuerung, genialem Handling und spannendem Kursdesign zur Belanglosigkeit deklariert. Selbst die gesampelten Motorengeräusche hinterlassen einen, ungeahnt authentischen Eindruck – jeder, der einmal den böllernden Auspuffsound eines echten Rallye-Wagens gehört hat, kann dies nur bestätigen. Codemasters neuer PlayStation-Racer ist schlichtweg die neue Referenz im Rallye-Simulationsbereich. Negativ fällt eigentlich nur der lahme Zwei-Spieler-Modus auf, in dem sich beide Autos im ultraträgen Schneckentempo fortbewegen.



WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rallye-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Codemasters
Testversion:	Codemasters
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	81%
Musik:	– %
Soundeffekte:	88%

Spielspaß: 91%



Dead or Alive

Die PAL-Version von Dead or Alive läuft mit 50 fps genauso schnell wie das NTSC-Vorbild!

Viele Mädels und somit viel Einsatzmöglichkeien für das Bouncing-Feature!

Ein Knock-Down außerhalb des Rings zieht immer eine Explosion und somit noch mehr Damage nach sich.

Dead or Alive ist das aufregendste und wuchtigste Beat'em Up, das je auf der PS erschienen ist. Fans des Genres wären töricht, es nicht zu kaufen - so zumindest der offizielle Pressetext seitens Sony. Wer sich so weit aus dem Fenster lehnt, muß natürlich mit einem kritischen Vergleichs-Test rechnen! Fangen wir aber zunächst objektiv an: *Dead or Alive* wurde von Tecmo (bekannt durch ihre Arcade-Fußballspiele in den 80er Jahren) auf Basis eines von Sega lizensierten Model-2-Boards für Spielhallen designt, steht also in puncto Hardwarebasis auf einer Stufe mit *Virtua Fighter 2*. Das Render-Intro weist zunächst einmal nicht annähernd die Qualität der Namco-Bestseller *Soul Blade* oder *Tekken 2, 3* auf. Zusätzlich zu den acht auch in der vorliegenden Version erstaunlich rund gestalteten Kämpfern spendierte man speziell für die Heimversion zwei Bonus-Charaktere: Die zierliche Ninja-Lady Ayane und den bulligen Wrestler Bass. Besonderen Wert legte man dabei auf eine authentische Bewegungsphysik der weiblichen Oberweite, das sogenannte "Bouncing Feature". Damit das auch ausreichend zur Geltung kommt, findet Ihr überdurchschnittlich viele weibliche Vertreter im Charakter-Select-Screen. Spielt man den mit erstaunlichen 50 fps laufenden Titel an, stellt man schnell eine nicht zu übersehende Verwandschaft mit Segas VF-Serie fest. Gesteuert werden die Martial-Arts-Meister via je einen Punch-/Kick- sowie einen Hold-Button, der alleine oder mit anderen Tasten für artistische Haltegriffe und Würfe verantwortlich zeichnet. Treibt Ihr Euren Gegner an den Rand der Kampffläche, sorgt die sogenannte "Danger Zone" für zusätzlichen Schaden: Sobald er hier durch eine Combo oder eine Poweraktion (z.B. Overhead Kick) zu Boden geht, wird er meterhoch in die Lüfte gesprengt und verliert zusätzlich Lebensenergie. Solche entscheidenden Situationen spürt Ihr auch durch die Vibrationen des neuen Sony Dual Shock Pads (ein Analogpad mit eingebautem Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt), das *Dead or Alive* als einer der ersten Titel unterstützt. Jeder Kämpfer besitzt haufenweise Moves, die oft beliebig zu vernichtenden Combos aneinandergereiht werden können, da viele Aktionen mit ein und demselben Starter ausgelöst werden (sehr beliebt ist hier z.B. links + Punch). Um hier nicht den Überblick zu verlie-







Throws und Holds sind reichhaltig vorhanden.

Hier seht Ihr die große Spezialität dieses Beat'em Ups: Weibliche PS-Zocker können's auch ausschalten.

Der fette Wrestler ist neu im Vergleich zum DoA-Automaten.



Die CPU-Fighter tricksen Euch immer aus: Frust en masse garantiert!

ren, haben die Designer ein spezielles Trainingsprogramm entworfen, in dem alle etwas aufwendigeren Specials mit mindestens zwei Aktionen On-Screen mit der jeweiligen Tastenkombination aufgeführt werden. Gelingt Euch ein Special Move, wird sofort zum nächsten übergeblendet. Werden während der Matches von den Kontrahenten Angriffe verschiedener Kategorien (Holds, Throws, Rest) gleichzeitig eingegeben, entscheidet die allmächtige CPU nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip über Erfolg und Niederlage. Eine weitere Besonderheit von DoA stellt das Blocksystem dar: Ankommende Kicks, Fußfeger und Konsorten können genreüblich einfach durch Drücken des Steuerkreuzes vom Gegner wegpariert werden, oder aber durch Betätigen des Hold-Buttons im richtigen Augenblick - was Euch bei Gelingen als Belohnung einen coolen Counter-Move plus Möglichkeit zur eigenen Combo beschert. Im Gegensatz zur *Tekken*-Serie wird Euch nach dem schweißtreibenden Durchspielen (alle zehn Verfechter verschiedener Kampfstile plus ein Boßgegner wollen niedergerungen werden) ein lapidares "Game Over" vor die Nase geknallt - keine Render-Endsequenz, nicht mal Standbilder. Dafür werdet Ihr mit ein paar kleinen Goodies wie zusätzlichen Kostümen (bis zu zehn pro Fighter) und Voice Samples bei der Siegerpose entschädigt. Haufenweise Spielmodi - angefangen bei normalen Tournament und 2-Player-Mode über Training, Time Attack, Survival, Team Battle bis hin zum Kumite, in dem bis zu 100 Duelle gewonnen werden wollen - sollen für die nötige Langzeitmotivation sorgen. Alle erspielten Extras (neue Kämpfer gibt's keine) und Einstellungen speichert Ihr auf einem Block der Memory Card. *rk*



Dead or Alive wurde auf derselben Hardwareplattform entwickelt, sieht aus wie Virtua Fighter (2) und spielt sich ähnlich wie Virtua Fighter (2). Die PAL-Version läuft genauso schnell wie das NTSC-Vorbild und ist somit das rasanteste offizielle Beat'em Up, was ja einerseits sehr lobenswert ist, aber einen gewaltigen Haken hat: Die einzelnen Techniken wurden choreographisch im Gegensatz zur Tekken-Serie, Bloody Roar und Soul Blade nicht so schön herausgearbeitet und in Szene gesetzt. Ehe man sich versieht, wird aus dem geplanten taktischen Angriff ein wildes, panisches Button-Smashing, da Ihr den trickreichen und in Bruchteilen von Sekunden auf Euch hereinprasselnden Aktionen der CPU meist nichts entgegenzusetzen habt. Es kommt oft vor, daß man gegen einen Kämpfer 20mal und öfter hintereinander verliert – auf ganz normalem Schwierigkeitsgrad Best of Three wohlgemerkt! Frust ist somit in DoA garantiert. Das Gameplay ist auch nicht annähernd so motivierend wie in den Namco- und Virgin-Referenztiteln. Gegen ein Tekken 3 oder Bloody Roar *hat Tecmo hiermit keine Chance. Beat'em Up-Profis, die Streß lieben, könnten sich bis zum PAL-Release von Tekken 3 im Oktober jedoch bestens die Zeit vertreiben, denn Moves gibt's schließlich genug. Kauft aber reichlich Joypads zum Zerschlagen gleich mit dazu! Man weiß ja nie...*

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Beat'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Tecmo
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	Dual Shock Support
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	83%
Musik:	68%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß: 78%



tommi mäkinen Rally



Erstmals in einem PlayStation-Rennspiel gibt es einen funktionierenden 3D-Strecken-editor!

Für Nachtfahrten oder dunkle Passagen müßt Ihr Eure High-Beam-Scheinwerfer einschalten.



Jede Länderkurs muß nach dem Tageszeitenprinzip viermal bewältigt werden. Hier werden wir gerade von einem Mitstreiter bedrängt.

Wer einen Vergleich mit Colin McRae Rally anstrebt, disqualifiziert sich selbst – Tommi Mäkinen Rally ist, rein spielerisch betrachtet, schlichtweg als Arcade-Racer konzipiert. Fünf verschiedene Spielvarianten warten auf Euch: Arcade, Meisterschaft, Time Trial und ein Splitscreen-Modus. Mutige Off-Road-Piloten dürfen den echten Rally-Profi Tommi Mäkinen zu einem direkten Straßenduell herausfordern. Der Fuhrpark stellt Euch jeweils einen Rallye-Boliden der Marken Ford, VW, Renault, Subaru, Skoda, Toyota, Proton, Mitsubishi und Nissan zur Auswahl. Die Austragungsorte der Rennveranstaltungen erstrecken sich über den ganzen Erdball: England, Italien, Brasilien und Deutschland gehören ebenso zu den Meisterschaftsetappen, wie ein U.S.-Canyon oder die schneebedeckte Schweiz. Während der Rallye informiert Euch lediglich ein auftauchender Pfeil über Winkel und Richtung der bevorstehenden Kurve. Als zusätzliches Feature verfügt Tommi Mäkinen Rally über einen revolutionären 3D-Streckeneditor. Hier werden nach dem Baukastenprinzip vorgegebene Landschafts-, Wetter-, Strecken- oder Untergrund-Kriterien ausgewählt, mit denen einen neuer Kurs generiert werden soll. Natürlich läßt sich jede erstellte Wunschpiste auf der Memory Card speichern. Auf dem Bildschirm lest Ihr die Geschwindigkeit, die Zeit und Eure Position auf der Rennstrecke ab. Vor dem Rennen schnappt Ihr Euch einen Wagen, wählt den gewünschten Länderparcour und paßt Euren Boliden den eigenen Fahrgewohnheiten sowie den Strecken- und Wetterverhältnissen an. Die Härte der Fahrwerks-Federung, Gangabstufung, Lenksensibilität sowie Reifentyp sind einstellbar. Für gute Plazierungen kassiert Ihr Meisterschaftspunkte, die am Ende einer Saison entscheiden, wer der wahre Champion ist. *ws*



Im Vergleich zu anderen Fun-Rallyes bleibt der Europress-Vertreter buchstäblich auf der Strecke. Die Steuerung ist – ganz gleich ob analog oder digital – recht annehmbar, allerdings wirken sich die Werkstatt-/Reparatur-Optionen wenig auf die Fahrweise aus. Durch den gut dosierten Schwierigkeitsgrad bleibt's ein halbwegs motivierendes Erlebnis, einen Gegner nach dem anderen am eigenen Auspuff schnüffeln zu lassen und am Ende als Sieger durchs Ziel zu jagen. Egal, ob Ihr bremst oder beschleunigt, das Fahrverhalten, wie z.B. ein erwartetes Ausbrechen des Wagens, wird leider kaum beeinflußt. Auf einigen langweilig designten Streckenverläufen macht sich dadurch schnell Monotonie statt grenzenlose PS-Begeisterung breit. Außerdem will es mir nicht einleuchten, warum trotz deutscher Bildschirmmenüs der Tachometer nur Meilen statt Km/h anzeigt. Als schlichtweg genial darf der 3D-Streckeneditor bezeichnet werden! Bisher hat es noch kein Konkurrenzprodukt geschafft, ein derartiges Feature anzubieten. Leider hilft das trotz Innovations-Bonus dem Gesamt-Machwerk nicht über die rettende Gut-Hürde. Der schlechte Motorensound tut sein übriges zum recht durchwachsenen Rallye-Ambiente – daran kann auch der prominente Name des Finnen Tommi Mäkinen nichts mehr ändern.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Arcade Rallye-Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Europres
Testversion:	Ubi Soft
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Sony/NeGcon-Analog-Support, 3D-Strecken-Editor
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	62%
Musik:	63%
Soundeffekte:	51%

Spielspaß: 64%

Road Rash 3D



Dicke Crusier eignen sich am besten für gerade Strecken.

Mit unserem neuen Bike lassen wir die Konkurrenz am Auspuff schnüffeln.

An einigen Stellen kann das Überholen lebensgefährlich sein.

Auf den US-Highways ist mal wieder die Hölle los. Als Mitglied einer wilden Bikergang nehmt Ihr an einem waghalsigen Straßenrennen quer durch das Land der unbegrenzten Möglichkeiten teil. Auf den Asphaltstrecken begegnet Ihr neben den skrupellosen Biker-Kumpanen zahlreichen Sonntagsfahrern und lahmen Fußgängern, die Euch grundsätzlich im Weg stehen. Donnert man gegen ein Hindernis wie z.B. ein Auto, ein Haus oder Felsen, ist ein spektakulärer Unfall die Folge. Dabei hebt Euer Feuerstuhl wie eine Rakete in die Lüfte ab und ihr landet unsanft irgendwo in der Pampa. Natürlich kostet der unfreiwillige Abstieg kostbare Zeit und einige Plätze. Wer Road Rash kennt, weiß, daß auch wieder feste geprügelt werden darf: Per Knopfdruck schlagt oder kickt Ihr mit Fäusten, Stahlketten, Holzscheiten auf die unliebsame Konkurrenz ein, die sich prompt mit den gleichen Mitteln revanchiert. Je besser die Plazierung, desto mehr Preisgeld winkt. Von dem bitter erkämpften Geld kauft Ihr Euch später eine neue Maschine, um der Konkurrenz auf den Fersen zu bleiben. Weiterhin ist die Biker-Polizei hinter Euch her und alle lieben Mitfahrer versuchen mit allen faulen Tricks Euch von der Straße zu rempeln. Bei allen Gangrivalen zählt nur eines: Je besser die Position, desto mehr Dollars winken. Insgesamt befinden sich zwölf Bikes in der breitgefächerten Angebotspalette des Motorrad-Shops. Dabei ist für jeden Geschmack etwas dabei: Speed-Junkies entscheiden sich für ein pfeilschnelles Racing-Bike, gemütlichere Naturen nehmen auf einem bulligen Harley-Like-Cruiser Platz. Wer sich unterwegs von den Cops erwischen läßt, wandert gnadenlos in den Knast. Heiße Rockerbräute in lasziver Lackleder-Montur warten nach einem gewonnenen Rennen als Belohnung auf Euch. Habt Ihr fünf Strecken unter den ersten drei Plätzen absolviert, darf eine Level-Klasse aufgestiegen werden. *ws*



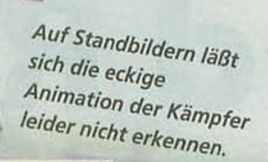
Ein Donnergrollen schallt durch die Poinger Redaktionsräume und die Kollegen ahnen Schlimmes. Gerade habe ich mir den dicksten Feuerstuhl meiner Road Rash-Karriere verdient und brettere mit voll aufgedrehtem Dolby Surround-Sound quer durch die 3D-Landschaft. Zwar hat sich am generellen Spielprinzip nicht viel geändert, trotzdem bereitet das neue Biker-Spektakel in seiner dreidimensionalen Präsentation mehr Spaß als sein Vorgänger. Musikalisch erreichen die Songs etwas unbekannterer Artisten leider nicht ganz die Ohrwurm-Qualität der Rockbands des 3DO-Originals. Das Handling der schweren Maschinen geht locker von der Hand, dabei spielt es keine Rolle, ob Ihr analog oder digital den Gashahn aufdreht. In jeder Situation gilt: je gemeiner man ist, desto besser. Frei nach dem Motto: Jeder für sich, dafür mehr gegen den Rest der Raser-Welt. Das rasante Fahrgefühl kommt wieder verdammt gut rüber. Das Spielprinzip ist unverändert: Geboten wird pures Motorradfeeling mit viel Action, abwechslungsreichen Strecken und aufregenden Videosequenzen. Das Ganze wird stilgerecht untermalt von röhrendem Motorensound. Eine grandiose Biker-Gaudi eben, die ihresgleichen sucht. Wenn man alle Strecken in jeder Schwierigkeitsstufe geschafft hat und das teuerste und beste Bike besitzt, läßt die Spielmotivation allerdings spürbar nach.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Sony Analog-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	77%
Musik:	74%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß: 81%

Versus



Auf Standbildern läßt sich die eckige Animation der Kämpfer leider nicht erkennen.



Henrickson nimmt in Bedrängnis schon mal die Shotgun zu Hilfe!



Für einen Boß-Fight müßt Ihr erst mal zwei komplette Straßengangs in den Staub schicken.

Nach einer kurzen Flaute flammt der 3D-Beat'em Up-Markt auf der PS wieder auf. Teils großartige, teils mit Vorschußlorbeeren versehene Titel wie *Tekken 3*, *Cardinal Syn* oder *Dead or Alive* (siehe Test in dieser Ausgabe) stehen kurz vor der Veröffentlichung und/oder sind in Japan schon erhältlich. THQs *Versus* versucht, auf dieser Welle mitzuschwimmen. Die Unterteilung der 16 eckigen Polygon-Schlägertypen findet in vier verschiedenen Street-Gangs (Hood, Campus, Beach und Street) statt. In einer ganzen Reihe von Spielmodi fordert Ihr nun entweder die eigene oder eine gegnerische Bande heraus. Zwölf Stages mit Bitmap-Tapeten im *Tekken*-Stil bilden die Schauplätze für den Schlagabtausch – einige davon sogar mit Ring-Out-Zonen wie das U-Bahn-Szenario.

Gefightet wird mit je einem Punch-, Kick- sowie Evade-Button. Letzterer dient zu zweierlei Aktionen: Im Normallfall weicht Euer Schützling nach Aktivierung des Buttons mit einem Sidestep aus. Andererseits kann er bei geschickter Anwendung auch als Combo-Breaker verwendet werden: Prasselt etwa eine Schlagfolge auf Euch herein, fabriziert der Evade-Button je nach Charakter z.B. selbst einen Juggle-Combo-Starter oder einen simplen Dodge-Move. Alle Kämpfer praktizieren bestimmte Stile (Karate, Straßenkampf, Wrestling, Aikido, Kung Fu etc.) mit unterschiedlichen Special Moves. Einzelne Haudegen beherrschen sogar mehrere Kampfsportarten. Zwingt Ihr eine komplette Gang mitsamt derem Anführer in die Knie, wird letzterer im Exhibition-Mode anwählbar. Habt Ihr Euch alle Bosse erspielt, darf auch ein Team-Match ausgetragen werden. Von der Soundfront gibt es auch Bemerkenswertes zu berichten: Sämtliche Tunes sind echte Songs mit richtigen Sängern und nicht nur Voice-Samples, die allesamt aus der Rock-Ecke stammen. Während der Ladezeiten dürft Ihr Euch an einem kleinen Puzzle versuchen. Eure ergatterten Bonus-Kämpfer sichert Ihr auf einem Block der Memory Card *rk*



Schade um die guten Ideen mit den verschiedenen Straßengangs und dem doppelt einsetzbaren Evade-Button, aber die Ausführung ist leider gründlich in die Hose gegangen. Die Kämpfer präsentieren sich extrem eckig und schlecht animiert, und die langweilige Move-Choreographie läßt einiges zu wünschen übrig. Abgesehen von ein paar Standardpunches und -kicks entlockt Ihr den Martial-Arts-Künstlern nicht mehr allzuviel Sehenswertes an Spezialtechniken. Völlig überzogene Reaktionen wie Fünffach-Salti nach einem simplen Schlag verwundern auch eher, statt zu beeindrucken, und sollen wohl das öde Angriffsrepertoir übertünchen. Neben einem Tekken 3 sieht Versus wie die ersten Programmierversuche auf der PlayStation aus. Die Motivation reicht gerade mal dazu, sich in einer knappen halben Stunde die vier Boßgegner zu erspielen, dann landet die Scheibe für immer in der Mottenkiste. THQ scheint nicht gerade darauf aus zu sein, ihren miserablen Ruf in der Spielebranche aufpolieren zu wollen. Spart Euch Eure Kohle für die oben erwähnten Highlights!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Beat'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	THQ
Testversion:	Konami
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	58%
Musik:	70%
Soundeffekte:	61%

Spielspaß: 53%

Spice World

Beim Mixen der Songs...uups, ist Geri eigentlich nicht schon weg? (hehe)

Beim Video-Dreh einfach die 72 auswendig gelernten Buttons nacheinander eingeben: Wie spannend...

Hier lernt Ihr die teilweise haarigen (grins) Dance-Moves.

Just zum Zeitpunkt des Releases von *Spice World* zeigen sich bereits erste Auflösungserscheinungen bei der (noch?) beliebten fünfköpfigen englischen Mainstream-Girlie-Band: Beim Konzert in Oslo trat man nach heftigem Streit bereits ohne "Ginger Spice" Geri Halliwell auf – die Mädels werden doch nicht Ihr eigenes Game gezockt haben? O.K., Spaß beiseite: Was könnt Ihr nun in diesem "Spiel" mit Victoria & Co. anstellen? Zunächst darf in einem Mixing-Raum unter fachmännischer Anleitung einer von fünf Songs ("Who do you think you are", "Spice up your Life", "Wannabe" etc.) zerschnipselt und mit Hilfe von jeweils neun ca. fünfsekündigen Soundsamples mittels Loops zu einem 18-teiligen Gesamtwerk nach Euren Vorstellungen wieder zusammengesetzt werden. Danach geht's zum Dance-Unterricht, wo Euch ein Vortänzer 72 auch in der Reihenfolge vorgegebene Disco-Moves erklärt, die Ihr auswendig lernen müßt (!) und beim anschließenden Videodreh mit den vier PS-Haupt-Buttons mit dem richtigen Timing einfach nacheinander eingebt. Wenn Ihr irgendwelchen Stuß auf Eurem Pad drückt, macht's aber auch nichts – das Ganze wird vom kundigen (hehe!) Regisseur ebenso akzeptiert. Habt Ihr diese Prozedur für jedes der fünf Girlies hinter Euch gebracht – zur weiteren Vereinfachung des ohnehin schon fast arbeitslosen Spielers darf die Performance von einzelnen Ladies auch einfach für den Rest der Gruppe kopiert werden – begutachtet Ihr das so geschaffene Gesamtkunstwerk anläßlich eines Auftritts im Fernsehstudio. Eure Performance speichert Ihr (ein MC-Block) und versucht Euch am nächsten Song. Wie Ihr an den Screenshots vielleicht schon gemerkt habt, hantiert Ihr im Spiel nicht etwa mit den echten digitalisierten Stars, sondern einer Art Kopffüßler-Karikatur der Spice Girls, die jedoch immerhin identifizierbar sind. Wenn Ihr des wahnsinnig aufregenden Spielprinzips überdrüssig seid, könnt Ihr noch im Videofundus kramen und Euch Interviews, Showsamples oder Meinungen (z.B. von Nelson Mandela) über die berühmteste Frauenband der Welt reinziehen. *rk*



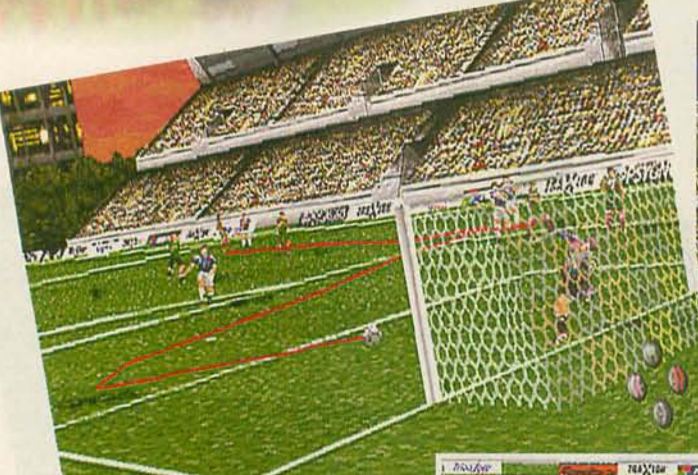
Spice World ist einfach nur Blödsinn! Ihr könnt Euch weder als DJ noch als Choreograph betätigen. Von Pitching, Sampling, Crossfading, Stutter oder einstudierten Dance-Moves keine Spur, lediglich Songs in trivialster Form neu arrangieren und auswendig gelernte Kombinationen stupide nacheinander eingeben - das mutet man dem Spice-Girls-Fan zu. Die lediglich fünf Stücke hängen Euch auch bald zu den Ohren heraus, zumal eigentlich ja nur ca. 45 Sekunden von jedem zum Herumspielen zur Verfügung stehen. Die Videosequenzen mögen für Fans trotz der bescheidenen Qualität vielleicht noch ganz amüsant sein, einen Kauf dieses Machwerks rechtfertigen sie aber auf keinen Fall. Solltet Ihr Fans der Gruppe sein (Victoria würde ich auch nicht von der Bettkante stoßen...), dann kauft Euch das gleichnamige Album und ein Konzertticket – so ist der Hunderter um einiges besser investiert als in diesem öden Versuch Numero zwei (Parappa läßt grüßen!), Videospiele mit Musik zu verbinden.

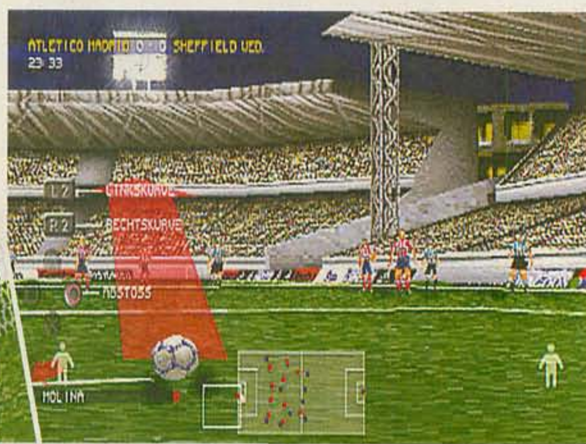
WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Musik&Dance-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	Spice Girls-Videomaterial
Schwierigkeitsgrad:	1
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	55%
Musik:	78%
Soundeffekte:	65%

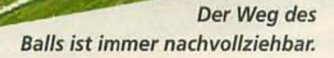
Spielspaß: 45%

Adidas Power Soccer '98





Bei Abschlägen zeigen Euch Pfeile und Hilfe-Kommandos, wo's langgeht.



Der Weg des Balls ist immer nachvollziehbar.



Animation und AI sind in APS '98 klar unterdurchschnittlich. Klares Aus im Achtelfinale!

Als letzter großer Fußball-Sequel-Produzent schickt nun auch Psygnosis seine *Adidas Power Soccer*-Serie mit dem 98er-Update und somit viertem Teil ins WM-Getümmel um die PS-Titelkämpfe. Als erstes werdet Ihr von einem langen und stimmungsvollen – für dieses Genre eher untypischen – Render-Intro überrascht, in dem die Emotionen und Träume eines Spielers von der Nominierung bis zur Anreise nach Frankreich auf den Screen gebannt werden. Für ungeduldige Naturen, die sich das lästige und durch ewiges Nachladen zeitraubende Surfen durch x Optionsmenüs ersparen wollen, gibt's eine nette Quickstart-Funktion, bei der die CPU nach dem Zufallsprinzip die Teams und alles Restliche für Euch aussucht, damit es gleich losgehen kann. Einen der spritzig inszenierten Adidas-Werbespots mit den Superstars Desailly oder Del Piero wird Euch aber dennoch vor jedem Match untergejubelt. Ob Ihr Euch nun auf die diesjährige WM, die Copa Amerika, Afrika-Titelkämpfe oder einen der europäischen Cups (UEFA, Champions League, Pokalsieger) – allesamt mit authentischen Spielernamen – stürzt, kann die Motion-Capture-Technologie über die relativ unansehnlichen Spieler aufgrund des niedrigen Polygon-Counts nicht hinwegtäuschen. Die Steuerung wurde gegenüber den Vorgängern nicht großartig verändert und bietet so bei weitem nicht die Aktionsvielfalt (ich sage nur Shift-Tricks) von EAs Vorzeigekicker *Frankreich '98*. Dafür wurde wieder einmal Marcel Reif eingekauft und malträtiert Eure Ohren mit wirklich dummen, austauschbaren und sich sogar in einem Spiel mehrfach wiederholenden Sprachsamples vom Schlage eines "Die Fans der Gastmannschaft haben sich darüber beschwert, daß Ihr Ticket-Kontingent viel zu niedrig ausgefallen ist."

Erfreulicherweise werden aber Analog-Controller unterstützt und so die Kontrolle über Eure Akteure etwas verbessert. Simulationsfetischisten dürfen mit Ermüdungen, Auswechslungen, Taktik, Aufstellung und vielem mehr auf Wunsch versuchen, ihr favorisiertes Team zum Sieg zu führen. *rk*



GEHT SO

APS'98 scheitert spielspaßtechnisch leider schon im Achtelfinale an stärkeren Konkurrenten wie World League Soccer, Golden Goal '98 und vor allem natürlich dem Ballzauberer Frankreich '98. Die Animationen wirken unausgegoren und das gesamte Gameplay oft fragwürdig: Mit zwei Pässen wird die gegnerische Offensiv-Abteilung vor Eurem Kasten in Szene gesetzt, und Ihr bekommt ungläubig mit, daß sich in der Mitte kein einziger Verteidiger befindet! Auch die Grätschen wirken künstlich und unahnsehnlich, die Sprints völlig überzogen (Turbolader im Schuh?). Da korrigieren auch die zahlreichen Sim-Optionsmenüs nicht mehr viel. Durch das lästig lange Aufladen des Schußbalkens müßt Ihr auch sekundenlang vor Eurer eigentlichen angedachten Schußposition schon den Button gedrückt halten, was es für die Verteidiger leicht macht, Euch das Leder wieder wegzuspitzeln. Nein, also richtig Spaß macht Psygnosis' Soccer-Aufguß nicht, da hätte noch eine Menge am Gameplay und der Grafik gefeilt werden müssen.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Fußballspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1-4
Speicheroption:	MC-Save 2 Blocks
Features:	Analog-Support
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	60%
Musik:	– %
Soundeffekte:	65%

Spielspaß: 59%



VIGILANTE 8



Die fliegende Untertasse bekommt Ihr erst ganz am Schluß.

Con Air läßt grüßen...

Special Moves gelingen im Eifer des Gefechts eher nur zufällig.

Nach *Twisted Metal* und *Auto Destruct*, gibt es erneut Anlaß, der Lust am Rasen und gleichzeitigem Zerstören freien Lauf zu lassen. Activision präsentiert nach der gekonnten 3D-Hommage an den Klassiker *Pitfall* ein weiteres Remake (diesmal allerdings nach einer PC-Vorlage). Obwohl sich die Designer von V8 alle Mühe gaben, eine zeitgenössische Story zu finden, orientiert sich letztere an einem uralten Prinzip: Gut gegen Böse. Im Süden Amerikas, wo gerade das Disco-Fieber Einzug hält, treten zwei rivalisierende Gangs vor dem Hintergrund einer drohenden Ölkrise in Rennen gegeneinander an. Als Mitglied der Gang der "Vigilantes" versucht Ihr, Euer Land zu verteidigen. Kämpft Ihr dagegen als "Coyote" auf der Seite der Bösen, habt Ihr die bedingungslose Wirtschaftssabotage der USA im Visier. Egal für wen Ihr kämpft, es bedarf einiger Zeit, bis man sich in den schier endlos erscheinenden 3D-Leveln zurechtfindet. Hilfe dabei bietet ein Mini-Radar, auf dem Eure Gegenspieler als sich bewegende Punkte erkennbar sind. Ein umfangreiches Angebot an Items und Spezialwaffen, welche sich in ihrem Wirkungsgrad durch Special Moves verstärken lassen, garantieren effektvolle Schlachten. Vier geheime Fahrer (unter anderem ein Alien) sowie die dazugehörigen Vehikel und Spezialkurse könnt Ihr Euch je nach Spielgeschick ergattern und – einmal erspielt – auch permanent behalten. V8 bietet zwei Spielmodi, die Ihr mit acht flippigen Charakteren und ihren noch spacigeren 70er-Jahre-Schlitten bestreiten dürft. Im Quest-Modus besteht Eure Aufgabe darin, gewisse Missionen zu erledigen, wie z.B. eine Tankstelle vor Angriffen zu verteidigen. Dabei könnt Ihr mit Eurem Muscle Car je nach Szenario sogar auf steile Skipisten Kurs nehmen. Im Arcade-Modus kämpft Ihr Euch nach und nach durch verschiedene Locations, bis Ihr nach siegreichem Ende mit einer kurzen FMV-Sequenz belohnt werdet. Für Abwechslung sorgen unterschiedliche Kameraperspektiven, sowie die Option, im Zweispieler-Splitscreen-Modus gegen- oder miteinander zu kämpfen. *ds*



GUT

Ein Lob verdient das innovative Leveldesign mit seinen gelungenen Spezialeffekten (viele Lens-Flares und Echtzeit-Reflexionen). Die Arenen sind detailreich gestaltet und mit allerhand Hintergrund-Gimmicks versehen. Obwohl der Soundtrack durchaus atmosphärisch inszeniert ist, wirkt er trotz seiner Vielschichtigkeit zusammengebastelt und kann sich im Spielgeschehen nicht durchsetzen. Zum Glück ist die Steuerung schnell erlernt und läßt selbst in verzwickten Situationen noch einen Ausweg aus einer Sackgasse offen. Pop-Ups und andere Graphikfehler halten sich im Splitscreen-Modus erfreulicherweise in Grenzen; überdies ist kein ernsthafter Speed-Verlust zu bemängeln. Doch alle Vorzüge können nicht verbergen, was schon der erste Blick enthüllt: V8 wirkt spielerisch platt, für meinen Geschmack zu brutal und nicht außerordentlich ansprechend (Freunde von Blast Corps, Rampage und Konsorten werden V8 vermutlich noch eine Portion mehr Spielspaß abgewinnen können). Ungeachtet der individuellen Geschmacksauffassungen bleibt die Langzeitmotivation im Einspielermodus schnell auf der Strecke, sobald sich die Verblüffung über die Effekthascherei gelegt hat. Eine gewisse Portion finsterer Party-Spielesession-Spaß ist jedoch garantiert!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Drive-By-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	Activision
Testversion:	Activision
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual Shock kompatibel
Schwierigkeitsgrad:	4-8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	83%
Musik:	68%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 74%

Super Street Fighter Collection



Shadow-Super-Specials gab's erstmals in Super SF 2.



Die klassische Guile-Airforce-Stage – nochmal aufgelegt im PS-Format für Nostalgiker und Leute mit Geldesel.

Als ob nicht sowieso ständig genug *Street-Fighter*-inspirierte Beat'em Ups von Capcom die Fans der Serie mit einem Kauf liebäugeln lassen – nein, jetzt versucht man auch noch, mit einer halbherzigen Compilation alter SF-Kamellen Umsatz zu machen. Auf der SSF-Collection findet Ihr die Fortsetzung des Genrebegründers SF2 namens *Super Street Fighter 2* (Test in VG 8/94 auf SuperNes/Mega Drive: Spielspaß 92/91%), in der seinerzeit vier neue Herausforderer (Cammy, T.Hawk, Fei Long und Dee Jay) das schlagkräftige Dutzend des Originals verstärkten. Dieser Titel stellt nun eine echte Teilmenge von *Super Street Fighter 2 Turbo* dar (im Konsolenbereich nur auf dem 3DO erschienen: Test in VG 4/95: Spielspaß 93%), dem zweiten Game dieser Sammlung. Hier wurden noch weitere Turbo-Speeds eingeführt, die das Spieltempo aber im Vergleich mit State-of-the-Art-Beat'em Ups der Neuzeit eher nach Schneckentempo aussehen lassen. Außerdem fand man hier erstmals einen Super-Balken, mit dem die SF-berüchtigten Shadow-Super-Special-Moves möglich wurden. Mit einen zusätzlich anwählbaren Endgegner (Akuma) schließt sich die Liste der Neuheiten im Vergleich zum Vorgänger ohne Turbo-Zusatz. Bis auf die teilweise neuen Stagesounds hat man aber den Originalcode unverändert übernommen. Last but not least befindet sich auf der zweiten CD noch eine minimal kosmetisch veränderte Version von *Street Fighter Alpha 2* mit dem Anhängsel "Dash". Die Pressemappe spricht zwar von verbesserten Animationen und Moves, ein längeres paralleles Testen mit dem Original (Test in VG 11/96: Spielspaß 86%) brachte aber keinerlei direkte Gameplayänderungen ans Tageslicht. Lediglich ein weiterer Spielmodus (Akuma-Mode), der sich aber als ziemlich überflüssig herausstellte, bereichert das Anfangsmenü. Immerhin finden SF-Fanatiker nun insgesamt 26 Charaktere aus mehreren Epochen auf zwei Scheiben. *rk*



Um es auf den Punkt zu bringen: Im Grunde soll Euch mit der SSF-Collection nochmal das knapp zwei Jahre alte Street Fighter Alpha 2 verkauft werden. Die beiden seinerzeit überragenden Super Street Fighters stellen nach heutigen Gameplay-Verhältnissen alte Schinken dar und können nicht mehr zu einem Match motivieren. Für eine Oldie-Sammlung sind die Prügler nun trotzdem noch zu jung, und für eine SF-Collection finden sich zuwenig verschiedene Titel (eigentlich nur zwei) auf den zwei gelieferten Scheiben. Wenn man bedenkt, daß laufend aktuelle SF-Versionen auf den Markt kommen, kann für diese Compilation eigentlich nach keinem Gesichtspunkt eine Empfehlung ausgesprochen werden, zumal noch immer keine PAL-Anpassung vorgenommen wurde. Unsere Spielspaßwertung gibt deshalb auch lediglich die 86% von SFAlpha2 wieder, verrechnet mit einem saftigen Abzug für die kanpp zwei Jahre, die seit dem Release mittlerweile ins Land gezogen sind. Spart Euch Euer Geld für sinnvollere Spiele!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	2D-Beat'em Up-Collection
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	71%
Musik:	73%
Soundeffekte:	63%

Spielspaß: 74%

Wer bringt Sie ins WM-Finale?



Aufbautraining: Die besten Tips&Tricks für die Konsolenliga
Championship: Alle PlayStation-Fußballspiele im Leistungstest
Tabellenführer: WM-Fahrplan für alle Meisterschafts-Spiele in Frankreich
Gipfeltreffen: Interview mit Oliver Bierhoff, Andi Köpke und Fredi Bobic
Endspiel: Große Verlosung. 1. Preis: Ein Ticket zum WM-Finale in Paris



Wer läßt Sie den Formel-1 Grand Prix gewinnen?

Boxenstop: Über 40 PlayStation-Renner auf dem Prüfstand. Inklusive Spielspaß-Tacho
Zielgerade: Die besten Games im direkten Vergleich: Rennsport, Ralley, Street- und Fun-Racer
Formel-1-Zirkus: Alle Infos, Fakten und Termine topaktuell zur Saison 98
Expertenrunde: Hans Joachim Stuck, Christian Geistdörfer und der „rasende Prinz" Leopold von Bayern als Spieletester
Doppelsieg: Zwei Karten zum GP auf dem Nürburgring zu gewinnen!

Die Sonderhefte vom PlayStation Magazin!

Bestellen Sie, solange der Vorrat reicht!

- Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft „Fußball" für DM 12,80 zzgl. 3,- DM für Porto und Verpackung.
- Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Spezial „Formel 1 Racing" für DM 12,80 zzgl. 3,- DM für Porto und Verpackung.
- Ja, ich spare mir die Versandkosten. Schicken Sie mir bitte beide Sonderhefte für insgesamt 25.60 DM.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

CVI87

Datum, Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089-200 281 22 oder bestellen Sie per E-Mail unter weka@csj.de



Wreckin' Crew





Trotz witziger Cartoon-Grafik macht Wreckin' Crew deutlich weniger Spaß als Circuit Breakers von Mindscape.

Nun geht also auch die lange *Wreckin' Crew*-Odyssee zu Ende – immerhin geisterte dieser *Motor Toon GP*-Clone von Telstar schon Ewigkeiten als Ankündigungsleiche durch die Fachmagazine. Schnappt Euch einen der acht Comic-Raser (plus zwei versteckte) mit ihren getunten Boliden und rast in vier Kursen (Sydney, New York, Theme Park sowie Mittelmeer-Szenario) über Stock und Stein. Eine Unterscheidung in die Kategorien Beschleunigung, Panzerung, Grip, Top-Speed und Gewicht versteht sich hier von selbst. Sofern Ihr nicht auf überzeugende Argumente beim Überholen (sprich Waffengewalt) verzichten und stattdessen ein simples Go-Kart-Rennen veranstalten wollt, gibt's standesgemäß auf der Piste Saures: Elektroschocker, ausfahrbare Kanonen, Seifenblasen, Schrumpfmunition, Nägel und sogar abspringende Beifahrer, die sich an Euer Heck heften, bestimmen die Positionskämpfe in *Wreckin Crew*. Auf den – anfänglich – extrem unübersichtlichen Pisten liegen auch eine Menge Extras verstreut. Von Boost-Ringen zum Durchheizen über aufsammelbare Turbos zum Selberzünden bis hin zu Repair-Kits und Schutzschilde ist alles vertreten, was ein chaotisches Rennen garantiert. Habt Ihr den Trainingspokal als mindestens Dritter (von sechs) überlebt, stehen noch jeweils ein Bronze-, Silber- sowie Goldpokal als Ansporn bereit. Zwischendurch lockt eine Bonusstrecke zum Extra-Aufsammeln. Je weiter Ihr kommt, desto mehr neue Abschnitte der bereits bekannten Strecken mit ihren mannigfaltigen Hindernissen (parkende Autos, Schiffsschaukeln, Baustellen etc.) tun sich auf. Fahrt Ihr in einen engen Tunnel, schaltet die Kamera seltsamerweise automatisch in eine Cockpit-Perspektive um. Selbstverständlich gibt's auch einen reinen Time-Attack-Mode, Tag-und Nachtfahrten und "Turn around"-Kurse zum Befahren. Schafft Ihr einen Grand-Prix-Sieg, winkt als Belohnung ein Renderabspann für jeden der Fahrer, den Ihr Euch auch – *Tekken 3* läßt grüßen – in einem Theatermenü zu Gemüte führen könnt. *rk*



GEHT SO

Eine Standardfrage eines bekannten englischen Magazins an Entwickler lautet: "Why should anyone care about your game?" Genau das frage ich mich bei Wreckin' Crew auch. Das Geheize mit den chaotischen Waffen bereitet zwar anfangs durchaus etwas Spielspaß, aber Gameplay-Mängel und Schwachstellen drehen ihm auf lange Sicht den Saft ab: Warum kann man durch einige Pfosten einfach durchfahren, durch andere wiederum nicht? Warum bekommt man aus heiterem Himmel Zeitstrafen ohne erkennbaren Grund (besonders auf der New-York-Strecke) aufgebrummt? Warum gibt es so wenige verschiedene Strecken? Warum wurden die Endsequenzen derart stümperhaft gerendert? Bei der Masse an exzellenten Racern auf der PS fällt mir da eigentlich kein Grund ein, für ein Durchschnittsspiel wie Wreckin' Crew einen Hunderter auszugeben. Ein typischer Fall für ein Ausleihen übers Wochenende. Dann hat man eigentlich alles gesehen.

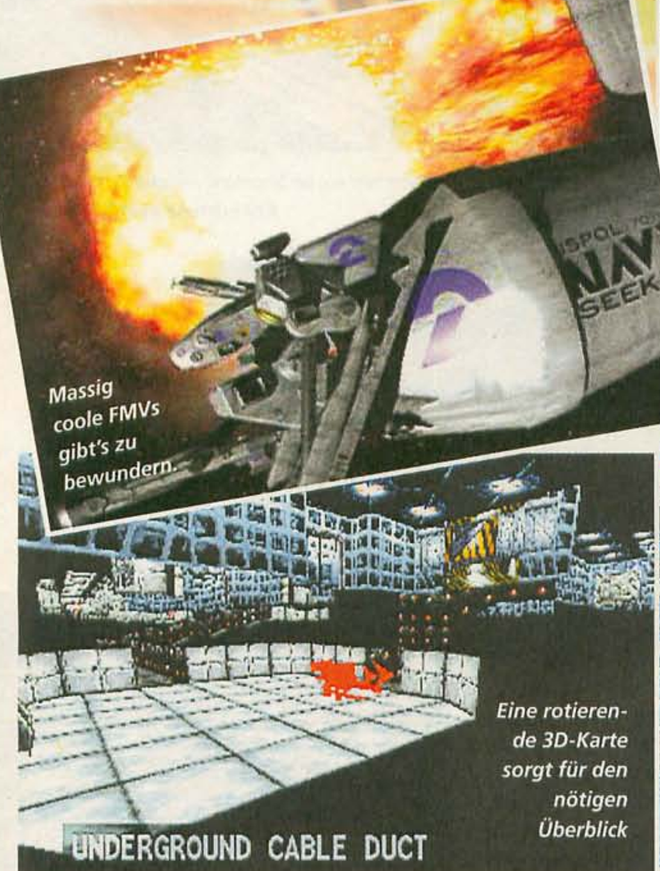
WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Cartoon-Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Telstar
Testversion:	Telstar
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	Analog-Pad-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	69%
Musik:	67%
Soundeffekte:	59%

Spielspaß: 68%



Brahma Force



Massig coole FMVs gibt's zu bewundern.

Eine rotierende 3D-Karte sorgt für den nötigen Überblick



Das grüne Schild schützt Euch für begrenzte Zeit vor den wütenden Angriffen des fetten Boßgegners.

Nach *Armoured Core* betritt mit *Brahma Force* von Genki/Jaleco die nächste Mech-Schlacht die PlayStation-Bühne. Mit Eurem Bipedal Mechanical Heavy Assault Robotic Armor (aha!) werdet Ihr als Mitglied einer Special-Forces-Einheit im Jahre 2096 auf eine Minenkolonie geschickt, die als letztes Lebenszeichen ein verzweifeltes "Mayday" ins All geschickt hat. Die Gerüchte um einen tödlichen Virus erhärten sich auch gleich, als Euer Team bei der Ankunft in einen Hinterhalt gerät und nach Lasergefechten schwere Verluste hinnehmen muß (5 Minuten exzellentes Renderintro!). Völlig auf Euch allein gestellt, schlagt Ihr Euch in Eurem engen Blechkleid fortan durch die klaustrophobisch engen Schächte der mysteriösen Kolonie. Auf Eurem HUD (Head-Up-Display) erkennt Ihr Feinde sowohl akustisch als auch visuell als blaue Punkte auf einer Mini-Karte links oben, checkt die verfügbaren Waffen (Rifle, Laser, Rocket, Bomben etc. – alles upgradebar und konfigurierbar), überprüft Eure Panzerung, die Restenergie und laßt notfalls das Herumgehüpfe sein – sollte Euer Jump-o-Meter im "Overheated"-Bereich sein. Vor jeder Mission erhaltet Ihr eine detaillierte Einweisung in das Ziel mittels einer kommentierten 3D-Karte. Habt Ihr Euch unterwegs verlaufen, helfen Euch (a) die stets präsente Mikro-Karte und (b) eine einblendbare rotierende 3D-Karte. Fast jeder abgeschossene gegenerische Robbie läßt ein wertvolles Goodie zurück, das Ihr Eurem Inventar hinzufügt und bei Bedarf im Pausenmenü einbaut oder einfach verwendet. Verschiedene Schalterrätsel, Aufzugkombinationen, Belichtungsprobleme und Druckkammern müßt Ihr hinter Euch bringen, bis es in Level acht zum ersten Duell mit einem imposanten Boßgegner kommt. Dort erweisen sich auch Eure verschiedenen Schilde (permanent als Extra oder einfach zuschaltbar) für den Sieg als unerläßliche Hilfe. Bis zu drei Spielstände könnt Ihr auf einem Block der MC speichern. *rk*



Brahma Force stellt sich als echter Überraschungshit und Geheimtip für alle Mechfreunde und solche, die es werden wollen, heraus. Das gesamte Ambiente des Spiels mit seinen unzähligen gerenderten Sequenzen, Vor- und Zwischenspännen, visualisierten Funksprüchen und digitalisierten Explosionen zeugt von einer unglaublichen Liebe zum Detail bei Genki/Jaleco. Die eigentliche Levelgrafik erreicht zwar nicht ganz Armoured Core-Standard, dafür entschädigen die abwechslungsreichen Missionen und die spannende Story mit jeder Menge klasse Robo-Soundsamples und coolen Mecheffekten. Der Schwierigkeitsgrad wurde auch eher moderat angesetzt, so daß auch Genre-Einsteiger eine faire Chance haben – was jedoch nicht heißt, daß ab und an eine einzige Rakete genügt, um Euren mittlerweile gut gepanzerten (so denkt man jedenfalls!) Mech in tausend Teile zu sprengen. Verschiedene Story-Lines wie bei AC sind aber nicht vorhanden.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Mechspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Genki/Jaleco
Testversion:	JVC
Spieler:	1
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	FMVs en masse
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	75%
Musik:	68%
Soundeffekte:	83%

Spielspaß: 78%



Jeremy McGrath Supercross



Wenn wir einen Shortcut nehmen, hat die Konkurrenz keine Chance.

Der Zwei-Spieler-Modus wird im Vertikal-Split-screen dargestellt.

Ohne große Vorbilder läuft im Sportspielebereich nichts! Diesmal hat Jeremy McGrath, der siebenmalige AMA Motocross-Champion, einem Videospiel seinen Namen spendiert. Bei Acclaims aktuellem Rennspiel schwingt Ihr Euch auf den Sattel von wendigen Cross-Maschinen, die alle unterschiedliche Hubräume und Leistungsdaten in puncto Geschwindigkeit und Motorleistung vorzuweisen haben. Vor jedem Rennen dürft Ihr Euer Bike in den Kategorien: Beschleunigung, Grip und Handling abstimmen. In den drei grundlegenden Wettberwerbsklassen Racing Season, Single Race oder Ghost Racing liefert Ihr Euch mit fünf gleichgesinnten Kontrahenten heiße Verfolgungsduelle. Dabei versteht sich von selbst, daß die 3D-Landschaften, wie bei echten Cross-Rennen, mit typischen Sprunghügeln und zahlreichen Schikanen aufwarten. Auf der Strecke dürft Ihr nach Belieben zwischen drei Außenperspektiven und einer Ego-Ansicht wählen. Insgesamt laden ein knappes Dutzend unterschiedlicher Rennstrecken (Wüsten-, Wald- und Schneeterrains) zum fröhlichen Positionsgerangel ein. Zusätzlich gibt es noch einen Streckeneditor und eine Biker-Bastelwerkstatt, die Euch das Erstellen von eigenen Kreationen erlaubt. Die Pistenführung ist tückisch: Sprungschanzen, Haarnadelkurven und Hindernisse, wie z.B. Strohballen, machen den Rivalisierenden das Driften schwer. Berührt ihr einen Mitstreiter oder prescht frontal in ein Hindernis, steigt Ihr unfreiwillig von der Stein-Schleuder ab. Falls Ihr von der Wegstrecke abkommt, ist das in einigen Fällen sogar von Vorteil, da sich dadurch einige zeitsparende Shortcuts offenbaren. Durch Schutt und Schotter steuert es sich spürbar schwerer als auf Asphalt. Außerdem hat man auch an eine Split-



Hügel voraus: Ohne vom Gas zu gehen, heizen wir quer übers Gelände.

Screen-Option gedacht, die das gleichzeitige Mitmischen eines Gegenspielers ermöglicht. *ws*



Fangen wir mit den positiven Aspekten an: Die haarsträubenden Berg- und Tal-Strecken sorgen anfangs für ein unterhaltsames Cross-Feeling, das aber nur für kurze Zeit anhält. Ebenfalls lobenswert ist der Trackeditor und die Option, eigene Bike-Eigenschaften zu entwerfen. Das Streckendesign an sich bietet viel Freiraum für packende Überholmanöver. Das ruckelige Scrolling und grobe Pixelansammlungen vergraulen dann aber nach kürzester Zeit den gewilltesten Vollgas-Spezialisten vom Joypad. Etwas mehr Liebe zum Detail, ob technisch oder grafisch, wäre mir schon recht gewesen. Davon abgesehen ist die Landschaft gestalterisch zwar abwechslungsreich, aber unschöne Bugs trüben den rasanten Spielspaß gleich nach den ersten Runden. Supercross bringt nicht ansatzweise das motivierende Fahrfeeling rüber, das sich jeder Fan der Sportart wünschen würde. Dafür haben die Entwickler wenigstens an einen Zwei-Spieler-Modus gedacht, der das Spiel etwas mehr aufwertet. Alles zusammengerechnet ist dieser Versuch eigentlich nur fanatischen Rennspielsammlern zu empfehlen. Man hätte wirklich ein schöneres Cross-Vergnügen daraus machen können.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Cross-Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Probe
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Track-Editor, Sony-Analog-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	64%
Musik:	62%
Soundeffekte:	61%

Spielspaß: 66%

Zero Divide 2



Eine volle Breitseite mit der Laserkanone - nicht zimperlich, die Robos!

Der Boß erinnert an Dural aus Virtua Fighter.

Wie in Fighter's Destiny kann man sich noch am Ringende festhalten.

Über ein Jahr nach dem Japan-Release übernimmt Sony persönlich die PAL-Distribution des Sequels der Robo-Prügelei *Zero Divide* von Zoom, das marketingtechnisch wohl als Beat'em Up-Happen zwischen den (vermeintlichen) Major Titles *Dead or Alive* (siehe Test in dieser Ausgabe) und *Tekken 3* angesiedelt ist. Eingebettet in eine verworrene Hackerstory in der Zukunft übernehmt Ihr die Kontrolle über einen der zehn zu Beginn verfügbaren Cyborgs/Robotern und fahrt mit der Virtua Fighter-Steuerung Eure Combo-Maschinerie auf Hochtouren, bis die Schrauben fliegen. Letzteres ist wörtlich gemeint: Je nach Intensität Eurer Treffer zerbersten einzelne Gelenke und Panzerungsteile des Gegners, was sich in splitternden Polygonen manifestiert. Ähnlich zu *Fighter's Destiny* (N64) bedeutet ein Sturz über die begrenzte Kampffläche hinaus nicht notwendigerweise den Verlust einer Runde – mit Geschick hält man sich mit seinen Stahlkrallen am Rand fest und hievt sich wieder hoch, bevor der Kontrahent erneut zuschlagen kann. Liegt das andere Schraubenlager rauchend am Boden, darf in einem coolen Air-Manöver zu einer Pirouette in die bionische Magengrube angesetzt werden. Jeder Blechkumpel verfügt durchschnittlich über ein Sammelsurium von 30 bis 40 Special Moves, Throws und Combos, die ganz Tekken-like während der Duelle On-Screen nachgeschlagen werden können. Habt Ihr *Zero Divide* oft genug mit verschiedenen Charakteren durchgespielt (ca. sechs- bis siebenmal), werden sowohl die beiden Bosse wie auch weitere Comic-Fighter anwählbar. Besonders schöne Schlagabtausche lassen sich auf der Memory Card verewigen (drei Stück auf einem Block) und in einem speziellen Menüpunkt sogar in Zeitlupe und mit verschiedenen Kameraperspektiven begutachten. Insgesamt sind 18 Stages auf die Scheibe gebrannt worden, was auf weitere Secret Fighter hoffen läßt – eine kleine Entschädigung für fehlendes Render-Intro oder spezifische Abspänne. *rk*



Der Krankenpfleger-Droide hat einige coole Verrenkungen als In-Fight-Moves drauf.



Zero Divide 2 entpuppt sich aufgrund der fliegenden Polygonfetzen nach harten Treffern, des reichhaltigen Schlagrepertoirs und der erspielbaren Secrets als muntere Robo-Prügelei, deren Kauf Fans des Genres trotz der gleich folgenden Mängelliste durchaus in Erwägung ziehen sollten. Leider ist der Polygon-Count der Recken nicht allzu hoch, manche Stages wirken ziemlich eintönig und Sprünge laufen stellenweise wie in Zeitlupe ab. Insgesamt kommt die Geschwindigkeit nicht annähernd an Dead or Alive heran, aber gerade diese Tatsache macht die Duelle mit CPU-Gegnern gerade fair und somit spannend und unterhaltsam. Ein gut durchdachtes Trainingsmenü (sogar die Höhe bei Juggle-Combos wird durch beschriftete grüne Pfeile angezeigt), das spaßige Videorecorder-Feature und die wirklich lässigen Winning-Sprachsamples ("What a dull program you are!", "Hasta la vista, punk!") runden dieses Beat'em Up der oberen Güteklasse ab.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Beat'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Zoom
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	Replay-Save-Möglichkeit
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	73%
Musik:	71%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: 75%

WarGames



Das Bild wird im Zwei-Spieler-Modus diagonal geteilt – ungewöhnlich.

Unser MKIII-Kampfläufer heizt einem NORAD-Panzer gehörig ein.

Diese WOPR-Station war einmal. Wieder ist ein Missionsziel erfüllt.

David Lightman, der Anti-Held des Films "Wargames", taucht im Spiel nur als Firmeninhaber auf – schließlich sind seit den Geschehnissen um ihn, WOPR (den Computer) und Professor Falken ein paar Jährchen vergangen. In dieser Zeit wurde das ehemalige elektronische Hirn von NORAD, der amerikanischen Verteidigungszentrale, neu entworfen. Dummerweise macht sich der Rechner erneut selbständig, diesmal aber auf hinterhältigere Art und Weise. Über das Internet gründet er Firmen und baut sich heimlich eine eigene Armee auf. Wozu? NORAD hat als einzige Instanz die Möglichkeit, WOPR abzuschalten, und stellt daher eine Bedrohung dar. Willkommen auf dem Schlachtfeld der Zukunft!

Ihr entscheidet Euch für eine der beiden kriegerischen Parteien und stürzt Euch in die erste von jeweils 15 Missionen. Diese werden mit einem ausreichend informativen Briefing eingeleitet, in dem Storyverlauf, Angriffsziele, Truppenbestand und Hintergrundinfos verteilt werden. Dann beginnt der Ernst des Spielens. Ihr befindet Euch in einem Eurer Fahrzeuge und bewegt dieses durch die 3D-Landschaft. Auf einem Radar werden Euch die Umgebung, freundliche und feindliche Truppen sowie zivile Gebäude angezeigt. Per Button wechselt Ihr zwischen Euren Vehikeln, schwenkt die Kamera nach oben oder unten und ballert auf gegnerische Einheiten. Mit einem Befehlsmenü ruft Ihr Eure restlichen Einheiten zu Euch, ordnet Luftangriffe an oder schickt beschädigte Fahrzeuge zur Basis zurück. Die Missionen sind einfach gestrickt und beschränken sich meist auf "fahr hierhin, baller alles ab und fahr dahin weiter". Allerdings ist Köpfchen gefragt, da Ihr sonst schnell von schweren Panzern umzingelt seid und demontiert werdet.

Die Landschaften von *WarGames* sind schön modelliert, aber leider oft unübersichtlich. Die Einheiten scheinen allesamt aus Plastik zu bestehen, manche ähneln eher Lego-Maschinen als militärischen Kampffahrzeugen. Das gnadenlose Zeitlimit tut sein Möglichstes, um Euch vom erfolgreichen Abschluß der Mission abzuhalten. Falls Ihr irgendwann einfach nicht weiterkommt, dürft Ihr die Missionen auch zu zweit angehen: Der diagonale Split-Screen ist ungewöhnlich, gibt aber beiden Spielern ein großes Sichtfeld. *af*



GEHT SO

"Professor Falken, shall we play a game?" Mit diesen Worten meldete sich einst WOPR bei seinem Herrn. Ich bezweifle allerdings, daß er mit dem angesprochenen Spiel WarGames meinte. Einerseits wäre es auf den damaligen grün- und bernsteinfarbigen Bildschirmen nicht machbar gewesen, andererseits hätte es den beiden einfach zu wenig geboten. Das strategische Element beschränkt sich fast immer auf ein "welches Fahrzeug setze ich jetzt ein", und im Fall der computergesteuerten Rückkehr zur Basis kann man nur beten, daß das Gefährt auch wirklich ankommt. Oft fährt es nur im Kreis oder mitten durch gegnerische Gruppen. Allerdings fehlt sowohl dem Prof als auch dem Rechner der Hang zu actionreichen Ballereien, ohne den WarGames ungenießbar bleibt. Echtzeit-Strategie ist es nämlich wirklich nicht. Die 30 Missionen sind mit Sicherheit nicht an einem Nachmittag gelöst, dafür dürfte aber auch mangelnde Motivation ein Grund sein. Paßworte sind aus der Mode gekommen, beim richtigen Einsatz aber nach wie vor eine Alternative zur Memory-Card. Allerdings frage ich mich, wozu alle Buttons eingesetzt werden mußten – Tic-Tac-Toe wird nur mit Kreis und Kreuz gespielt. Auf die Dauer – für richtig lange Spielsessions – eignet sich WarGames nicht sonderlich. Für die kleine Robo-Schlacht zwischendurch ist es allerdings eine brauchbare Wahl.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Paßwort
Features:	Multiplayer
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	69%
Musik:	62%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß: 67%



Men in Black

Little Willie und Big Wumme in trauter Zweisamkeit.

Die zweite Mission ist die "coolste".

Dieser nette Herr hat einen Tropenkoller.

Endlich wird auch die PlayStation vor dem Abschaum des Universums beschützt. Viel gibt es jedoch für die adrett gekleideten Agenten H, J und K als Kontrollorgan der intergalaktischen Einwanderungsbehörde im Spiel zum Film nicht zu tun: Die erste der lediglich vier Missionen hält sich noch ziemlich genau an das Zelluloidvorbild. Als Texture-Polygon-Abbild von "Big Willie Style" Smith schleicht Ihr Euch durch gerenderte Standbilder von New York und macht verschiedene Ganoven mit Eurer Dienstwaffe und/oder Nahkampfaktionen bekannt. Nachdem Ihr Euch mit der hakeligen Steuerung und der extrem ungenauen Kollisionsabfrage vertraut gemacht habt und den ersten Gangster-Boß erledigt habt (grünes Blut...), werdet Ihr von der MIB-Organisation angeworben und nacheinander in drei Einsatzorte geschickt. Vorher solltet Ihr Euch aber mit den coolen Wummen des Kinostreifens ("Zirpende Grille", "Atomisateur" etc.) im (dilettantisch gestalteten) Schießstand vertraut machen. Als erstes müßt Ihr in einer arktischen Forschungsstation nach dem Rechten sehen, in der sich anscheinend ein Virus breitgemacht hat (Carpenter läßt grüßen). Nachdem Ihr einige RE-Style-Rätsel gelöst und Zombies umgenietet habt, findet Ihr heraus, daß sich ein Alienschiff unter dem Eis befindet. Atomisiert dieses, und eine ähnliche Story wiederholt sich im Amazonas-Gebiet, bis bereits die finale Konfrontation mit der extraterrestrischen Intelligenz ansteht. *Men in Black* ist komplett in deutsch mit einigen Dialog-Samples gehalten. Anstatt Filmmaterial und Sound aus dem Box-Office-Hit erwarten Euch aber lediglich Zwischensequenzen aus den MIB-Comics, die ziemlich grobschlächtig gezeichnet sind, aber einigen Leuten dennoch gefallen (wie Alex zumindest von sich behauptet). *rk*



Trotz der oben schon erwähnten grausam schlechten Kollisionsabfrage ("Von wo zum Teufel soll ich abspringen?", "Warum schlage ich immer durch das Alien durch?") und des hakeligen Zielmechanismus animieren die hübschen Renderbilder der Arktis und des Amazonas dennoch zum Weiterspielen. Wo bei Resident Evil eine Area aber aus, sagen wir mal, sechs Bildern besteht, sind es bei MIB vielleicht die Hälfte (Sparmaßnahmen?). Deshalb schrumpft unser Agent beim Laufen in die Tiefe auch manchmal auf Pixelgröße, anstatt daß eben eine neue Kameraperspektive eingeblendet wird. Teilweise unlogische Rätsel haben uns mit einem Internet-Walkthrough am Monitor nebenan zwar nicht gestört, für den Normalo-User stellen sie aber eine ziemliche Stolperquelle dar. Der Abschuß war aber die Sprungsequenz gegen Ende von Mission Drei, die mit der MIB-Engine zur echten Qual wird. Das sind insgesamt einfach zuviele Ungereimtheiten und Mängel für eine "Gut"-Wertung. Diese Filmumsetzung eignet sich bestens zum Ausleihen für einen Tag.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Render-Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Gremlin
Testversion:	Videothek ;-)
Spieler:	1
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	69%
Musik:	59%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 56%

Circuit Breakers

Video Games Classic



Im Ägypten-Kurs lernt Ihr das richtige Sliden bei der Multiple-S-Kurven-Schikane.

Um die Eisstrecke zu gewinnen, dürft Ihr keinen einzigen Fehler machen und niemals von der Ideallinie abkommen.

Dieser neue *Micro Machines*-Clone von Supersonic Software (*Supersonic Racers*) ist ein alter Bekannter in der Redaktion: Vor nicht allzu langer Zeit besuchte uns Mindscape mit eben jenem – damals noch namenlosen, aber augenscheinlich schon fertigen – Rennspiel und fragte uns nach unserer Einschätzung: "Lohnt es sich überhaupt, das zu veröffentlichen?" Nach ein paar Runden im Multiplayer-Mode zwischen Ralph und Wolfgang war der Fall klar: Auf diese Spielspaßgranate dürfte die Videospiele-Welt nicht verzichten und wir gaben grünes Licht! Auch in *Circuit Brakers* wird mit allen möglichen Mini-Vehikeln (Matchbox-Autos, Rennboote, U-Boote, fette Bohnen und vieles mehr) über allerlei verrückte Kurse geheizt. Im Single-Player-WM-Mode stehen Euch anfangs vier Strecken zur Verfügung (Ägypten, Autobahn, Sumpf und Dschungel), in denen Ihr Euch gegen sieben Konkurrenten durchsetzen müßt. Selbstverständlich startet Ihr dabei immer in der letzten Reihe. Nur wenn Ihr nach drei Runden als erster über die Ziellinie brettert, öffnen sich weitere der insgesamt 16 Kurse in diesem Modus. Obwohl die Renn-Buggys & Co. alle durch unterschiedliches Design glänzen, sind sie von der reinen Motor- und Bremsleistung her gesehen identisch. Über Sieg und Niederlage entscheidet also nur das fahrerische Können, d.h. Euer geschickter Umgang mit Gas und Bremse. In den ersten Strecken halten sich die CPU-Fahrer dann auch noch etwas zurück, ab Stufe zwei müßt Ihr schon alle Racing-Tricks (in Kurven schneiden, über Abgründe schubsen etc.) aufbieten, um Eure winzige Siegchance zu wahren, da sich die Konkurrenz immer schlingernd auf der Ideallinie breitmacht und niemals Fehler begeht. Um noch etwas mehr Pep in die Rennen zu bringen, tauchen



Circuit Breakers stellt mal wieder die Inkarnation der englischen Auffassung von Rennspielen dar: Wie bei TOCA (Codemasters) erfordert der Single-Player-Mode viel Erfahrung und Praxis, um die WM zu gewinnen. Da jedes Rennen nur aus drei Runden besteht und Ihr als Letzter startend gewinnen müßt, muß jedes Überholmanöver, jeder Slide, jeder Extra-Einsatz perfekt sitzen, sonst habt Ihr keine Chance. Hätte es nicht auch ein Platz auf dem Treppchen getan? Aber egal, es macht ja Dank der guten Steuerung (Dual Shock-Support: Cool!) und der feinen Grafik eine Menge Spaß und kommt so der Langzeitmotivation zugute. Etwas gespart haben die Designer bei der Musik, die eigentlich nur aus einem extrem langen – zwar guten - Thema besteht, das von Jazz bis hin zu Dance wechselt, sich aber oft wiederholt. Fast unschlagbar dagegen sind die Multiplayer-Duelle, die jeden noch so langweiligen Abend retten. Fazit: CB ist sowohl allein als auch zu zweit höchst motivierend (Secrets sind auch vorhanden) und deshalb uneingeschränkt empfehlenswert. Auf die versprochenen Extra-Kurse auf einer Zusatz-CD sind wir jetzt schon gespannt.



Der Multiplayer-Mode funktioniert ganz gewohnt Micro-Machines-like.

Yeah! Kultiger Sprung über die Seufzer-Brücke in Venedig mit den Mini-Rennbooten.



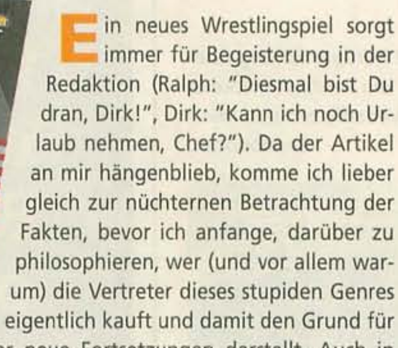
nach dem Zufallsprinzip fiese Extras auf der Strecke auf, die Ihr sammeln, horten und bei Bedarf einsetzen solltet. Dicke Ölpfützen, Klebstreifen für den Hintermann, Raketen, Mini- und Maxi-Pillen erweisen sich als sehr hilfreich beim Überholen. Die mannigfaltigen 3D-Kurse im Cartoon-Style glänzen durch ihren Abwechslungsreichtum und ihre (meistens gute) Übersichtlichkeit. Da die Kamera etwas tiefer steht als z.B. bei *Micro Machines,* lassen sich tückische Kurven und andere Hindernisse viel früher erkennen und der Kursverlauf muß nicht bedingungslos auswendig gelernt werden. Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel: Die Sumpf-Strecken (jedes grafische Thema wird in mehreren Variationen präsentiert) treiben durch ihre Dunkelheit in Kombination mit Regen und verwinkeltem Design auch den Profi schnell zur Weißglut. Via Multitap lassen sich erfrischend spaßige Multiplayer-Sessions für bis zu vier Freunde organisieren, die nach dem bewährten Rezept ablaufen: Ist ein Fahrer durch Fehler (oder Schubser und Waffen, hehe!) so weit abgehängt worden, daß er im Vergleich zum Führenden aus dem Bildschirm fällt, scheidet er aus, und der zuletzt Übriggebliebene erhält Punkte, die davon abhängig sind, wieviele Leute mitspielen. *Circuit Breakers* unterstützt sowohl normale Analogpads als auch das neue Sony-Dual-Shock-Pad – wirklich cooles Feeling: Slides werden durch sanftes Vibrieren auf die Hände übertragen, Crashes durch kurzes Ruckeln und Waffentreffer durch vollen Einsatz der beiden Elektromotoren simuliert. Außerdem findet man einen Menüpunkt namens "Extra-CD": Mindscape plant eine Erweiterungs-CD mit mehr Kursen und Autos, die, wie in der Anleitung zu lesen ist, "kostenlos über Magazine vertrieben werden soll". Nun denn, warten wir ab! *rk*

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Micro Machines-Clone
Datenträger:	CD
Hersteller:	Supersonic Software
Testversion:	Mindscape
Spieler:	1-4
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	Analog-Support/Dual Shock-Support/Multitap-Support/ Extra-CD vorgesehen
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	79%
Musik:	69%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß: 83%

WCW Nitro



Ein neues Wrestlingspiel sorgt immer für Begeisterung in der Redaktion (Ralph: "Diesmal bist Du dran, Dirk!", Dirk: "Kann ich noch Urlaub nehmen, Chef?"). Da der Artikel an mir hängenblieb, komme ich lieber gleich zur nüchternen Betrachtung der Fakten, bevor ich anfange, darüber zu philosophieren, wer (und vor allem warum) die Vertreter dieses stupiden Genres eigentlich kauft und damit den Grund für immer neue Fortsetzungen darstellt. Auch in *WCW Nitro* von THQ (Ha, bester Entwickler trifft interessantestes Genre!) schickt Ihr einen oder mehrere (je nach Spielmodus) von 48 (zu Beginn: 16) Wrestlern (Hollywood Hogan, Syxx, Lex Luger, Ric Flair, Kevin Nash und Konsorten) in den Ring und bearbeitet den konkurrierenden Fleischberg mit Punches, Kicks und akrobatischen Aktionen, wie man sie vom DSF her kennt. Natürlich darf auch außerhalb des Rings, als Tag Team und um verschiedene Titel gebalgt werden, und wie im TV tauchen plötzlich unbeteiligte Wrestler mit spezifischen Feindbildern auf und mischen eifrig im Getümmel mit. Acht verschiedene Ringe stehen zur Auswahl, die langweilige Fantapetentextur bleibt jedoch. *rk*



Ganz unabhängig von WCW Nitro kann ich Konami eigentlich nur den gutgemeinten Rat geben, keine Spiele mehr vom potentiellen Schrott-Entwickler THQ mehr bei uns zu vertreiben, will man sich den guten Ruf nicht kaputt machen. Die Wrestler hier langweilen durch hölzerne Animationen und gewohnt stupides Gameplay. An die Klasse von Toukon Retsuden (mittlerweile drei Teile) oder WCW vs. NWO kommt man nie und nimmer heran. Leute, kauft dieses Machwerk nicht!! Vielleicht bleiben uns dann weitere Episoden erspart.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Wrestlingspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	THQ
Testversion:	Konami
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	51%
Musik:	68%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß: 48%

Indy 500



Dieser Rennspielhappen von Tomy/JVC porträtiert nach *Newman Haas Racing* ebenfalls die amerikanische Antwort auf die Formel 1 : die Indy-Car-Serie. Offensichtlich ist man aber bei der ersten Skizze stehengeblieben, denn es sind keine offiziellen Teams vorhanden, und insgesamt schlummern nur drei plus eine Bonusstrecke auf der CD. Bevor es an den "Flying Start" geht, dürft Ihr noch ein paar Einstellungen an Eurem Boliden vornehmen (Spoiler, Reifen etc.), dann geht's auch schon im Qualifying auf die Hochgeschwindigkeitspisten, in denen Ihr dank vieler langgestreckter Geraden auf knapp 390 Sachen kommt – also wesentlich mehr als bei Schumi & Co. Gegnerintelligenz braucht Ihr nicht zu fürchten, die Renner der Konkurrenz lassen sich willenlos überholen und haben mich während der gesamten Testphase nicht einmal angegriffen. Werdet Ihr auf jedem Kurs Erster – was wirklich ein Kinderspiel ist – wartet noch eine kurven- und schikanenreiche Bonusstrecke auf Euer bis dahin angeeignetes Fahrkönnen. *rk*

GEHT SO

Wenn ein Rennspiel schon keine Analogsticks unterstützt, sinkt meine Meinung sofort um eine Stufe. Auch die unrealistischen Fahrmanöver (mit 300 um eine Spitzkehre!) verwundern selbst Spielhallen-Gänger. Die Geschwindigkeit an sich kommt recht gut 'rüber, was aber von der idiotisch fahrenden Konkurrenz und den simplen Strecken ("Wozu gibt's eigentlich eine Bremse?") überschattet wird. Lediglich der letzte Kurs ist einigermaßen anspruchsvoll. Der quantitativ analog zur Streckenauswahl minimalistisch gehaltene Sound pusht gut, aber insgesamt steckt von allem zu wenig in Indy 500, um einen Kauf zu rechtfertigen.

WERTUNG

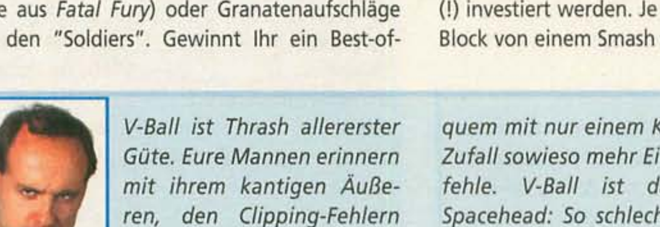
System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Tomy
Testversion:	JVC
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	kein Analog-Support!
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	69%
Musik:	64%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß: 65%



V-Ball: Beach Volley Heroes

Passend zur Ferien- und Strandzeit kommt ein abgedrehtes Beachvolleyball-Spektakel von Funsoft. Mit durchgeknallten Teams wie den "Sexies", "Kung Fus" oder den "Soccers" haut Ihr Euch die weiße Kugel auf einer Reihe von Courts um die Ohren und betrachtet das Ganze aus sieben verschiedenen Kameraperspektiven. Dem Comic-Charakter des Spiels gerecht werden auch die Special-Manöver wie Kick-Schmetterbälle von den "Fighters" (erinnern frappierend an Heihachi aus *Tekken* und Billy Kane aus *Fatal Fury*) oder Granatenaufschläge von den "Soldiers". Gewinnt Ihr ein Best-of-Three-Match, darf das eingefahrene Preisgeld in Utensilien wie Power-Drinks, Geschicklichkeitsringe oder Unterhosen (!) investiert werden. Je härter Ihr nämlich beim Block von einem Smash getroffen werdet, desto mehr Energie wird Euch abgezogen, was letztendlich irgendwann in einem Punkt für den Gegner resultiert, da Ihr den Ball einfach nicht mehr erwischt. Insgesamt stehen sieben durchwachsene Beach-Musikstücke zur Wahl und ein 2-Player-Mode darf auch nicht fehlen. *rk*



NAJA

V-Ball ist Thrash allererster Güte. Eure Mannen erinnern mit ihrem kantigen Äußeren, den Clipping-Fehlern und der extrem niedrigen Polygonrate an die ersten Gehversuche der 3D-Animation auf der PlayStation. Obwohl vier Buttons belegt sind, läßt sich das Volleyballspielchen bequem mit nur einem Knopf steuern, da der Zufall sowieso mehr Einfluß hat als Eure Befehle. V-Ball ist das Next-Gen-Cosmic Spacehead: So schlecht, daß es fast schon wieder Spaß macht! Davon abgesehen: Eine fulminante Action-Volleyballsim mit coolen Animationen, das wär's aber doch eigentlich – also ran, Ihr talentierten Entwickler aller Softwarehäuser!

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Beachvolleyballspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	American Technos
Testversion:	Funsoft
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	48%
Musik:	60%
Soundeffekte:	39%

Spielspaß: 49%

Kick Off World



Fußballspiele und kein Ende – noch dazu meint natürlich jeder Hersteller, daß gerade sein Beitrag unschlagbar sei. Zitat: "*Kick Off World* bringt eine völlig neue Dimension von Fußballspielen auf der PS". Gehen wir der Sache also auf den Grund. In dieser Neuauflage eines alten Amiga-Klassikers habt Ihr die Wahl aus je 120 National- und Vereinsmannschaften. Interessanterweise tauchen sowohl Phantasienamen wie "Klonesmann" als auch eine Menge echte (del Piero, Luis Enrique, Di Livio) auf – hat die Kohle nur für die Hälfte der Lizenz gereicht? Gespielt wird entweder in klassischer *Kick Off*-Draufsicht-Perspektive oder modern in einer 3D-Ansicht mit sechs Kameraeinstellungen. Dabei zoomt jedoch keine nahe genug an das Geschehen heran, daß die äußerst mittelmäßigen Animationen deutlich werden. Letztere treten erst bei Fouls oder gelben Karten zum Vorschein. Witzig: Nach Grätschen bleiben Streifen im Gras bestehen. Ein deutscher Kommentator sorgt oft durch verspäteten Einsatz für ein Schmunzeln. Neben zahlreichen taktischen Eingreifmöglichkeiten bietet KOW auch einen Manageranteil, in dem Kicker verscherbelt und gekauft werden können. Aufgrund der umständlichen Menüführung geht man aber schnell zum eigentlichen Spiel über. *rk*

GEHT SO

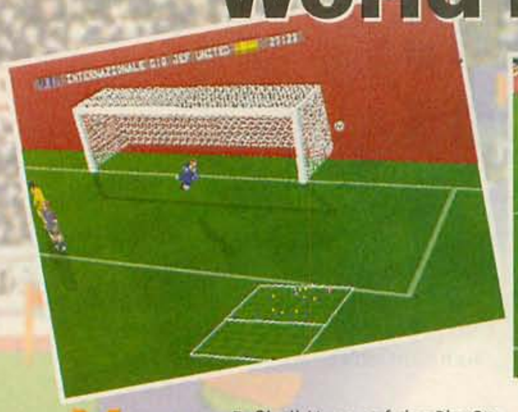
Kick Off World offenbart durchschnittliche 08/15-Fußballkost mit lahmen Animationen, die in Zeiten von Frankreich '98 nichts mehr auf der PS verloren hat. Die Gegnerintelligenz kann kaum als solche bezeichnet werden: Torwarte lassen Schüsse von der Mittellinie durchrollen, Stürmer dreschen 20 Meter am Kasten vorbei. Eigenes Kombinieren ist dagegen aufgrund mangelnden Spielverständnisses Eurer Kameraden ziemlich schwer. Vergeßt den Manageranteil und am besten das ganze Produkt – da reißt auch die reichhaltige Optionsauswahl mit taktischen Spielereien, Trikotdesign und Team Editor nichts mehr aus dem Feuer.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Fußballspiel mit Manageranteil
Datenträger:	CD
Hersteller:	Anco
Testversion:	Funsoft
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	Deutscher Kommentar
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	56%
Musik:	– %
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 52%

World League Soccer '98





Vom ganzen Fußball-Hype auf der PlayStation ist auf dem armen Saturn vor der WM nicht viel zu sehen. Lediglich eine Konvertierung von Silicon Dreams' *World League Soccer '98*, das mit dem Ereignis des Jahres aber eh nicht viel am Hut hat, lockt den Sega-Kickerfan. Obwohl auch Nationalmannschaften enthalten sind, liegt das Hauptaugenmerk dieses Titels auf Vereinsfußball: Die bedeutendsten Ligen Europas werden geboten – über weite Strecken mit leicht abgewandelten Phantasienamen allerdings. Während der Matches ist uns aufgefallen, daß der Saturn im Gegensatz zur PS während der Angriffsspielzüge – was auch immer – nachlädt und deswegen stellenweise kurze Stopper und Ruckler auftreten, vor allem kurz vor Schüssen. Bei Einwürfen flackern die CPU-Polygon-Spieler manchmal extrem, weil sie sich nicht entscheiden können, in welche Richtung das Leder geworfen werden soll. Ein gutes englisches Kommentatorengespann beurteilt Eure verzweifelten Abwehrversuche und Niederlagen (siehe Meinungskasten). *rk*



WLS'98 ist eine der frustrierendsten Fußball-Sims überhaupt. Da entsprechend dem Simulationscharakter des Spiels keinerlei CPU-Paß-Unterstützung enthalten ist, findet kaum eine Flanke (geschweige denn ein langer Ball) einen Mitspieler – solltet Ihr überhaupt mal in die Nähe des gegnerischen Kastens kommen! Hardcore-Zocker beißen sich aber dennoch rein und stören sich auch am "Nachlade-Feature" nicht. Aufgrund der mangelnden Konkurrenz gibt's auf dem SAT eine etwas bessere Wertung als auf der PS.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Silicon Dreams
Testversion:	Mizuno
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	Viele Optionen
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	78%
Musik:	– %
Soundeffekte:	74%

Spielspaß: 70%

Riven



Wieder daheim. Bis auf die Größe der Bilder und die Zahl der CDs hat sich nichts geändert.

Riven ist schön, seine Landschaften typisch, die Bauwerke weltberühmt.

Umsetzungen und kein Ende: Während der Saturn in verschiedenen Kaufhäusern schon für unter 150 DM verschleudert wird, forciert Sega die Softwareschiene, um den Kunden zumindest noch eine breite Palette neuer Spiele zu bieten. Dabei werden natürlich auch Titel neu angeboten, die bereits auf anderen Plattformen erschienen sind, darunter der Nachfolger von *Myst*: *Riven*.
Ihr klickt Euch gemäß des Gameplays von Render-Adventures von Bild zu Bild, löst verzwickte bis unlösbar scheinende Rätsel und erforscht die Umgebung. Letzteres macht eigentlich den größten Reiz des Spiels aus – die Entwickler haben einen extremen Aufwand betrieben, um die computergenerierten Landschaften so realistisch wie möglich erscheinen zu lassen.
Riven ist so gigantisch, umfassend und komplex, daß eigentlich nur echte Genrefans wirklich Spaß daran haben werden. Für alle anderen gilt: Nur wer zu viel Zeit hat, sollte dieses Spiel in Erwägung ziehen. Was es da zu sehen gibt, ist mit Sicherheit interessanter und schöner als eine Talkshow – sogar das Gehirn wird trainiert, statt aufgeweicht. *af*

SUPER

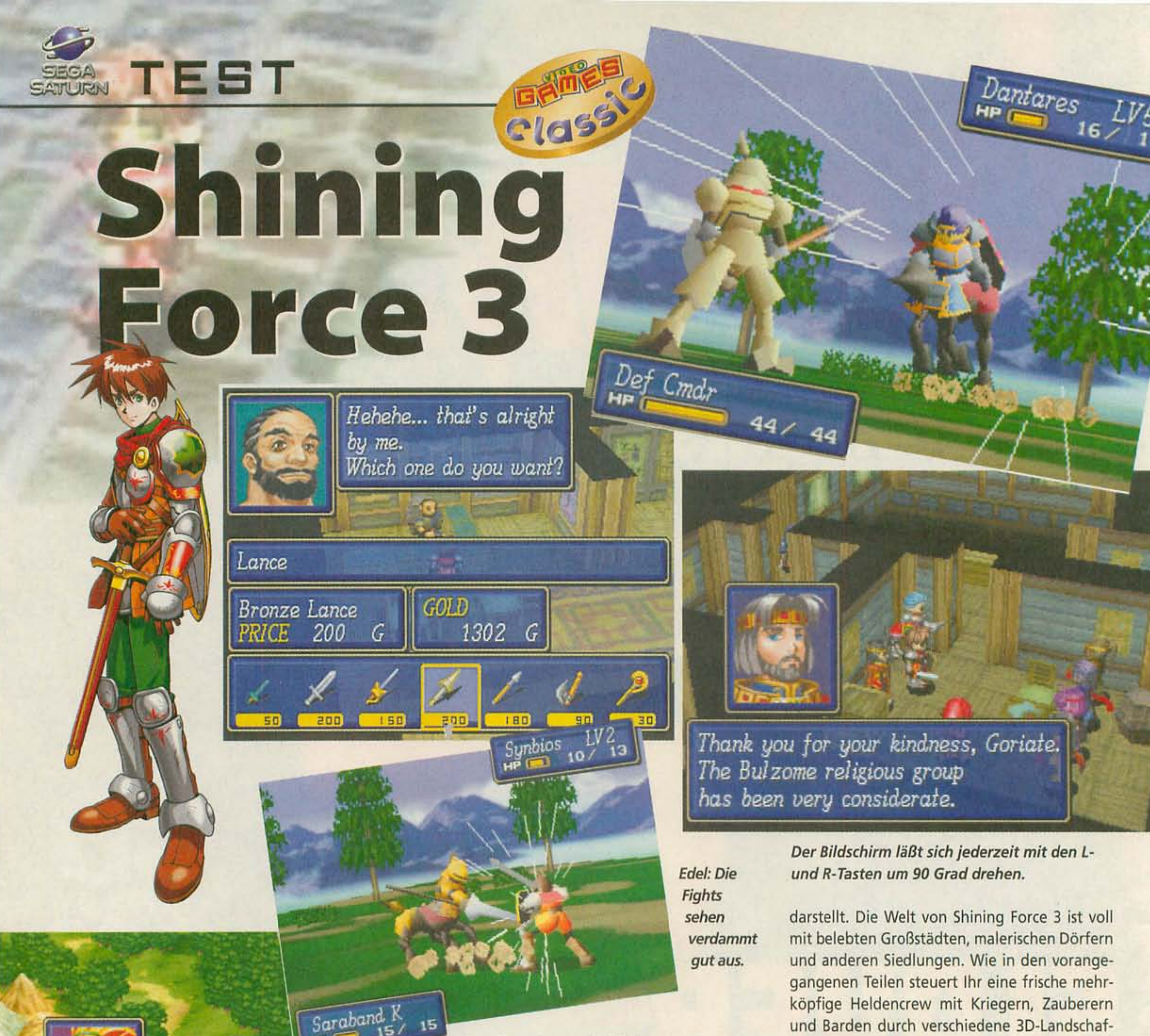
Wer hätte das gedacht: Die Saturn-Version von Riven gleicht der PlayStation-Variante wie ein Ei dem anderen. Allerdings geht es hier um Hühner- und Taubeneier. Die PS müßt Ihr nacheinander mit fünf CDs füttern, das Saturn kommt mit vier aus. Dafür sind die Bilder etwas kleiner und die Video-Software einen winzigen Tick besser geworden. Riven ist State-of-the-Art im Bereich der Render-Adventures, dafür aber auch fast nur für Genrefreunde geeignet. Der Entdeckerdrang wird wieder geweckt und gepflegt.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Adventure
Datenträger:	4 CDs
Hersteller:	Cyan/Sunsoft
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	Mausunterstützung
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	94%
Musik:	– %
Soundeffekte:	90%

Spielspaß: 87%

Shining Force 3



Der Bildschirm läßt sich jederzeit mit den L- und R-Tasten um 90 Grad drehen.

Edel: Die Fights sehen verdammt gut aus.

Über die unteren Icons-Symbole werden fast alle Aktionen getätigt.

Herzhafte Strategiespiele in englischer Sprache sind auf dem Saturn Mangelware. Erfreulicherweise hat sich Sega Deutschland trotz schwieriger Zeiten doch noch dazu entschlossen, uns wenigstens einen Teil der neuen Shinig Force 3-Saga zu gönnen. Wie schon bei den erfolgreichen Mega Drive/CD-Vorgängern wurde ein kräftiger Schuß Strategie-Taktik mit Rollenspiel-Elementen verquirlt. Zeitgemäß erstrahlen auf dem Saturn die Spielumgebung und Charaktere im farbenfrohen Polygon-Gewand. Auch geschichtlich wird ein neuer Anfang gemacht: Die friedliche schwimmende Stadt Saraband, die schon seit Jahren ein neutraler Handelshafen ist, liegt eingekeilt zwischen den zwei rivalisierenden Königreichen "Republic" und "Empire". In den letzten Jahren versuchten immer wieder finstere, maskierte Mönche mit ihrer Magie die delikate Neutralität zu zerstören. Durch die Entführung des Kaisers inmitten der Mauern von Saraband scheint sich die Situation noch mehr zuzuspitzen. Um einen bedauerlichen und sinnlosen Krieg zu verhindern, erging der Aufruf an eine Streitkraft junger Kämpfer , die wachsende Unruhe im Staat aufzuhalten. Sollten sich die Gegner als zu stark erweisen und Euren Helden schlagen, findet Ihr Euch zur Erholung im Gotteshaus wieder, was gleichzeitig den Verlust der Hälfte Eures gesammelten Goldes darstellt. Die Welt von Shining Force 3 ist voll mit belebten Großstädten, malerischen Dörfern und anderen Siedlungen. Wie in den vorangegangenen Teilen steuert Ihr eine frische mehrköpfige Heldencrew mit Kriegern, Zauberern und Barden durch verschiedene 3D-Landschaften, die von schräg oben zu sehen sind. Meistens befinden sich in den einzelnen Räumen der Häuser nicht nur plauderfreudige Kameraden, sondern auch kleine Puzzles, die es zu lösen gilt. Da müssen Schalter umgelegt, Hindernisse umgangen und Mechanismen aktiviert werden. Mit der Icon-Anordnung am unteren Bildschirmrand werden Schatztruhen geöffnet, Gegenstände eingesammelt, Konversationen oder Fights abgehalten. Verlaßt Ihr die Stadt, wird auf eine Übersichtskarte umgeschaltet, in der Euch zahlreiche Wege zu anderen Locations führen. In jeder neuen City empfiehlt es sich, mit allen Einwohnern ein Wörtchen zu plaudern oder die nächste Taverne zwecks ausgelassener Männergespräche aufzusuchen. Der Wirt, die Bedienung oder die Stammgäste erzählen oft wichtige Neuigkeiten. In einigen Häusern stapeln sich in den Regalen verschiedenster Händler Verpflegung, Waren, Zubehör und Waffen.



Welcome! You want rooms for the night? I'm very sorry... Right now, we have no vacancies.

Manche Personen, denen Ihr begegnet, reden wie ein Wasserfall.





Oft hilft nur ein Zauberspruch.

My lost lamb, I'm glad you have come. What can I help you with?

Heal

Wer allerdings knapp bei Kasse ist, kauft nicht, sondern verkauft etwas aus seinem Inventar. Für siegreiche Kämpfe werdet Ihr mit Erfahrungspunkten belohnt. Läden gibt es in allen Ortschaften, Städten und Karawanen. Dort werden je nach Angebot unterschiedlich feine Waffen oder Waren feilgeboten, deren Wert Ihr unterwegs zu schätzen wissen werdet. Messer, Schwerter, Streitäxte und andere scharfe Klingen sind die gebräuchlichsten Lieblingswaffen. Überflüssige Gegenstände lassen sich natürlich wieder verkaufen. Zaubersprüche wie Frost, Tornado, Blitze oder Phönix-Vögel sind meist effektiver als jede Waffe. Verräter, Feinde und Verschwörer warten nur darauf, Euer Vorrücken durch das Reich zu vereiteln. Wenn Ihr auf feindliche Streitkräfte stoßt, wird automatisch in den Kampfmodus geschaltet. Der Fighting-Schauplatz ist in Planquadrate aufgeteilt, auf denen sich jeder Kämpfer fortbewegt. Hier seht Ihr Eure Mannen und Frauen auf der einen, die Gegner auf der anderen Seite. Mehrere Anzeigen und Symbolindikatoren geben Auskunft über die Gesundheit der eigenen Helden sowie der Angreifer. Sacken alle Health-Points auf Null, ist der komplette Mann futsch. Ein Fight-Szenario ist dann gewonnen, wenn Ihr alle Einzelangreifer oder den Oberbefehlshaber der gegnerischen Truppen erledigt habt. *ws*

Wie bei den Vorgängern darf in der Kirche der Spielstand gespeichert, die Wunden geheilt und die Energie aufgefrischt werden. Letztere beiden Goddies gibt es nur gegen bares Gold.



Wahnsinn! Kaum habe ich die vier Panzer Dragoon Saga-CDs durchgezockt, gibt es bereits neues Hitspiel-Futter für meinen liebgewonnen Saturn. Die gut ausgewogene Balance zwischen kleinen Puzzles, beinharter Strategie-Action, griffiger Story und purem Augenschmaus fesselte mich bis zum Abspann an den Bildschirm. Zudem versüßen viele kleine Feinheiten das Taktikerleben. Ob verborgene Städte oder verschollene Schätze – Shinig Force 3 steckt voller Überraschungen, die zum Weiterspielen motivieren. Die wenig schauerlichen Pixelmonster gehören endlich der Vergangenheit an und machen den furchterregenden Polygon-Fieslingen Platz. Zwar entdecken wir keine grundlegenden Neuerungen, erfreuen uns aber trotzdem der perfekten Technik. Der pikante Genremix bietet alles, was sich der Shining-Force-Fan wünscht: ein gut durchdachtes Gamedesign, viel taktischen Anspruch und jede Menge Abwechslung. Mit etwas Fingerspitzengefühl und dank des recht moderaten Schwierigkeitsgrades bleibt so auch dem Neuling eine faire Chance. Der ausgehungerte Saturn-Konsument darf sich auf ein exzellentes Strategiespiel freuen.

WERTUNG

System:	Saturn
Spieletyp:	Strategie/Rollenspiel-Mix
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	Interenes oder externes RAM 33 Blocks
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	81%
Musik:	77%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß: 86%

Ausgabe Nr.8/98 erscheint am **29. Juli**

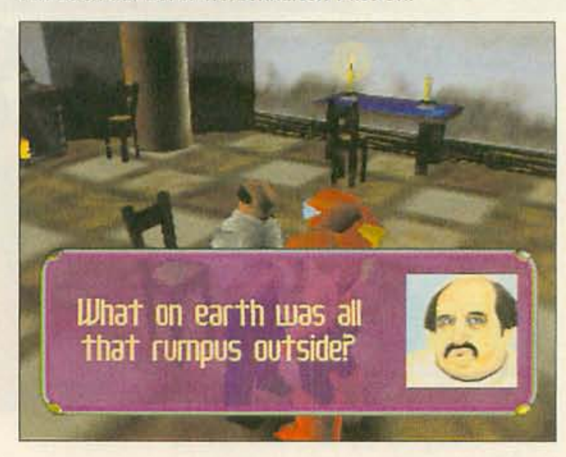
Dreamcast



Sega läutet die nächste Generation der Spielkonsolen ein. 128-Bit-Power, Windows CE als Betriebssystem, eingebautes Modem, CD-Laufwerk – alles schon bekannt. Allerdings konnten wir auch noch ein Interview an Land ziehen, das einige Blicke hinter die Kulissen des neuen Wunderwerks beleuchten wird. Freut Euch mit Sega auf die Zukunft!

Body Harvest

Schon fast zu lang werkelt **DMA Design** an dem Action-Adventure *Body Harvest*. Und siehe da: Wir hatten Besuch! Ein wenig gut zureden, und schon durften wir das Game anspielen. Wie zu erwarten war, ist das gute Stück wirklich groß geworden. Über 200 verschiedene Fahrzeuge, hitzige Ballereien und knifflige Rätsel erwarten Euch auf Eurer heldenhaften Mission.



Azure Dreams

Oh hehre Götter von Zeit, Termin und kaputten Festplatten, seid uns hold! Denn nur so wird sich eine testfähige Version des interessanten Rollenspiel-Tamagotchi-Mix in unseren (un)heiligen Hallen einfinden. Ob's der neue Knaller oder nur ein *Chocobo's Dungeon* für Arme wird, lest Ihr in der nächsten Ausgabe.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Stellv. Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb)
Leitende Redakteurin: Patricia Beischl (pat)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Alexander Folkers (af)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/951-251, Fax: 08121/951-298
über CompuServe (go videogames oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout, DTP & Bildbearbeitung: Journalsatz GmbH
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/951-107, Fax: 08121/951-196

Titel-Artwork: Nintendo
Anzeigenleitung: Alan Markovic
Anzeigenmarketing: Sacha Zöttl (-277), Ilka Krebs (-275)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49. 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (-471)
International Account Manager: Emma Karpfinger (Tel 08121/951-309, Fax 08121/951-397)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Japan: Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Einzelheftbestellung: Computerservice Jost, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 91,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 552,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Leitung Herstellung: Otto Albrecht
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/951-106, Fax: 08121/951-196
Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt
Anschrift des Verlages:
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon 08121/951-251, Telefax 08121/951-298
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSAND-HÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK ... 287,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
NUR NOCH BEGRENZT LIEFERBAR:
SONY PLAYSTATION ... 287,-
DT. VERSION, INKL. ZWEI CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD
SONY PLAYSTATION VALUE PACK ... 323,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD, MEMORY CARD U. ZWEI CONTROL PAD

Titel	Preis
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN	29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN)	39,95
CONTR.PAD ANALOG DUAL SHOCK	59,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG	19,95
(UNTERSTÜTZT RUMBLE-FUNKTION)	
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL	84,95
X-PLODER - CHEAT-CARTRIDGE	89,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUß)	29,95
LENKRAD GAMEST.MK II (+PED.)	119,95


COLIN McRAE RALLY (JULI) (PSX) 89,95

Titel	Preis
LENKRAD TOP GEAR WHEEL	149,95
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)	
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	79,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.)	79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.)	36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,95
ACTUA TENNIS	89,95
ADIDAS POWER SOCCER '98	89,95
AIRONAUTS (AUG)	89,95
ALL STAR TENNIS (JULI)	89,95
ALUNDRA (JULI)	89,95
ARMORED CORE	89,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2	74,95
AZURE DREAMS (JULI)	89,95
BABY UNIVERSE	79,95
BATMAN UND ROBIN	84,95
BLASTO	79,95
BLOODY ROAR - BEAST	84,95
BOMBERMAN WORLD (JULI)	79,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BUBBLE BOBBLE 2	89,95
BUST A MOVE 3	59,95
CARDINAL SYN	79,95
CART INDY CAR - WORLD SERIES	79,95
CIRCUIT BRAKERS	89,95
COLIN McRAE RALLY (JULI)	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
COM.& CONQ. GEGENSCHLAG (SEPT)	89,95



Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) .. 59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) .. 79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.

SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.


GRAN TURISMO (PSX) 89,95

Titel	Preis
CONSTRUCTOR (AUG)	89,95
COOL BOARDERS 2	89,95
CRASH BANDICOOT 2	89,95
CRIME KILLER (JULI)	89,95
CYBALL ZONE	89,95
DEAD OR ALIVE	109,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN.	19,95
DIABLO	89,95
DREAMS	89,95
EVERYBODY'S GOLF	79,95
EXTREME SNOWBOARD	89,95


ALUNDRA (JULI) (PSX) 89,95 — BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95 — BATMAN & ROBIN (PSX) 84,95 — EVERYBODY'S GOLF (PSX) 79,95

Titel	Preis
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	89,95
FIGHTING FORCE	99,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 '97	109,95
FORSAKEN	74,95
GEX 2 (GEX 3D)	74,95
GHOST IN THE SHELL (JULI)	89,95
GOLDEN GOAL '98	89,95

DEAD OR ALIVE (PSX) 109,95 — HEART OF DARKNESS (JULI) (PSX) 89,95 — ROAD RASH 3D (PSX) 89,95 — NEED FOR SPEED 3 (PSX) 89,95

Titel	Preis
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS (JULI)	89,95
HUGO 1 (AUG)	89,95
INDY 500	89,95
JET RIDER 2	79,95
KICK OFF WORLD	89,95
KLONOA	89,95
KULA WORLD (JULI)	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MAGESLAYER (JULI)	89,95
MASTERS OF TERAS KASI	89,95
MEDIEVIL	89,95


CARDINAL SYN (PSX) 79,95 — PREMIER MANAGER '98 (PSX) 89,95 — GEX 2 (GEX 3D) (PSX) 74,95 — KLONOA (PSX) 89,95

Titel	Preis
MEGA MAN 8	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEN IN BLACK	89,95
MOTORHEAD	89,95
NASCAR '98	89,95
NBA LIVE '98	89,95
NBA PRO '98	99,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NEWMAN HAAS RACING	89,95
NHL '98	89,95
NHL FACE OFF '98	79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY '98	84,95
ONE	89,95
PANDEMONIUM 2	84,95
PET IN TV	79,95
PHAT AIR SNOWBOARD RACING	89,95
PITFALL 3D	89,95
POINT BLANK (JULI)	89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JULI)	154,95
POY POY	89,95
PREMIER MANAGER '98	89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,95
PULSE (=DEPTH, FLUID) (AUG)	79,95
RASCAL	89,95
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL	69,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST	114,95
ROAD RASH 3D	89,95
SAN FRANCISCO RUSH	89,95

FRANKREICH '98-FUßBALL-WM (PSX) 89,95 (N64) 119,95

Titel	Preis
SENTINEL RETURNS (JULI)	89,95
SHADOW GUNNER (JULI)	94,95
SNOWRACER '98	89,95
SPAWN	79,95
SPICE WORLD	49,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
SUPERCROSS '98 (J. McGRATH)	84,95
SUPER MATCH SOCCER	84,95
SUPER PANG COLLECTION	89,95
TEST DRIVE 4	89,95

WORLD L. SOCCER '98 (PSX) 79,95 — FORSAKEN (PSX) 74,95 (N64) 119,- — Lösungsheft DM 19,95 — TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95 — TOTAL NBA '98 (PSX) 79,95

Titel	Preis
THEME HOSPITAL	89,95
TOCA TOURING CAR CHAMPION.	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2	19,95
TOMBI (JULI)	89,95
TOMMI MAKINEN RALLY	89,95
TOTAL NBA '98	79,95
TREASURES OF THE DEEP	89,95
UBIK (AUG)	99,95
V-BALL	89,95
V-RALLY	89,95
VIGILANTE 8	89,95
VIPER (JULI)	89,95
VIVA FOOTBALL (JULI)	89,95
VR BASEBALL '99	79,95
VS. (VERSUS)	99,95
WARGAMES (JULI)	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98	79,95
WCW NITRO	99,95
WILD ARMS (JULI)	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98	79,95
WRECKING CREW	99,95
WWF WARZONE (JULI)	89,95
XENOGRACY	94,95
YOUNGBLOOD (JULI)	89,95
ZERO DEVIDE 2 (AUG)	79,95


VIGILANTE 8 (JUNI) (PSX) 89,95 — VIPER (JULI) (PSX) 89,95 — GT 64 CHAMP. ED. (N64) 124,95 — INT. SUPERSTAR SOC.64 (N64) 89,95

Nintendo 64

NINTENDO 64 ... 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL

Titel	Preis
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN	54,95
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO	59,95
(INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)	
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-FKT., MEMORY CARD-EINSCHUB	129,95
GAME BUSTER	99,95
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
HYPER PAK(RUMB.PAK+MEM.CARD)	49,95
LX4 TREMOR PAK	29,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEPT)	129,95
AERO FIGHTER ASSAULT	139,95
AERO GAUGE	144,95
ALL STAR BASEBALL '99	99,95
BANJO UND KAZOOIE (JULI)	89,95




BANJO & KAZOOIE (JULI) (N64) 89,95

Titel	Preis
BIO FREAKS (JULI)	129,95
BOMBER MAN 64	89,95
BUST A MOVE 2	79,95
CRUISIN WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EXTREME G	119,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	119,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	119,95
G.A.S.P. (JULI)	149,95
GOEMON MYSTICAL NINJA	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	124,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	89,95
LYLAT WAR (OHNE RUMBLE PAK)	89,95
MARIO KART 64	89,95
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE(JULI)	129,95
MISSION IMPOSSIBLE (AUG)	134,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	89,95
NBA COURTSIDE	89,95
NBA PRO '98	139,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99(AUG)	99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	119,95
OLYMPIC HOCKEY '98	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
IGGY'S RECKIN' BALLS (AUG)	129,95
SCARS (SEPT)	134,95
SUPER MARIO 64	89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64	24,80
TETRISPHERE	89,95
VIRTUAL CHESS 64	119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98	129,95
WCW VS NWO: WORLD TOUR	139,95
WETRIX	109,95
WWF WARZONE (JULI)	129,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80



Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET ... 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET ... 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD

Titel	Preis
CONTROL PAD ORIG.	44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG	59,95
LENKRAD ARCADE RACER	89,95
6-PLAYER-ADAPTER	29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,95
ATLANTIS - 2CD'S	89,95
BEDLAM	79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,95
BURNING RANGERS	89,95
COMMAND & CONQUER	79,95
COURIER CRISIS	79,95
DARK SAVIOUR	74,95
DRAGON FORCE	89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,95
HOUSE OF DEAD	89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN)	119,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
NASCAR '98	49,95
NBA LIVE '98	39,95
NBA ACTION 98	89,95
NHL '98	49,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4 CD'S	89,95
RAMPAGE WORLD TOUR	89,95
RESIDENT EVIL	89,95
RETURN FIRE	89,95
RIVEN - MYST 2	89,95
SEGA TOURING CAR	99,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC R - SONIC T.T.	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	94,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WARCRAFT II	89,95
WINTER HEAT	94,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95
Z	99,95



YOSHI'S STORY (N64) 89,95


SHINING FORCE 3 (SAT) 89,95


BURNING RANGERS (SAT) 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

Titel	Preis
3 DIRTY DWARVES	39,95
AMOK	39,95
ANDRETTI RACING(ENGL.)	24,95
BLAM MACHINEHEAD	24,95
BLAZING DRAGONS	19,95
BUST A MOVE 3	39,95
CRIMEWAVE	14,95
DARKLIGHT CONFLICT	24,95
FORMULA KARTS	39,95
JOHNNY BAZOOKATONE	14,95
MADDEN '97	14,95
MASS DESTRUCTION	49,95
NASCAR '98	49,95
NBA LIVE '97	24,95
NBA LIVE '98	39,95
NHL '98	49,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD	79,95
PARODIUS DELUXE	14,95
REVOLUTION X	9,95
SHELLSHOCK	24,95
SOVIET STRIKE	24,95
STARFIGHTER 3000	19,95
SWAGMAN	24,95
THUNDERHAWK 2	19,95
TOMB RAIDER	59,95
TORICO	49,95
VIRTUAL GOLF	24,95

NINTENDO 64

Titel	Preis
BUST A MOVE 2	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	89,95
MULTI RACING CHAMP.	89,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	99,95

SONY PLAYSTATION

Titel	Preis
MASS DESTRUCTION	49,95
MOTOR MASH	59,95
NOTE	59,95
OLYMPIC GAMES	39,95
POWERBOAT RACING	49,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM	69,95

PLATINUM-EDITION

Titel	Preis
ADIDAS POWER SOCCER	49,95
AIR COMBAT	49,95
ALIEN TRILOGY	49,95
BUST A MOVE 2	49,95
CRASH BANDICOOT	49,95
DESTRUCTION DERBY 2	49,95
FORMEL 1 '96 (JUNI)	49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO	49,95
INT. TRACK AND FIELD	44,95
MICRO MACHINES V3	49,95
PANDEMONIUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE	49,95
RAYMAN	44,95
RIDGE RACER REVOLUTION	49,95
ROAD RASH	44,95
SOUL BLADE (JULI)	49,95
SOVIET STRIKE	49,95
TEKKEN 2	49,95
THUNDERHAWK 2	44,95
TOMB RAIDER	49,95
TRUE PINBALL	44,95
WIPEOUT 2097	49,95
WORMS	44,95

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN.

BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

SOMMERAKTION
BEI BESTELLUNGEN BIS 15. AUGUST AB 2 ARTIKEL PORTOFREI*! (BITTE BEI BESTELLUNG ANGEBEN!)

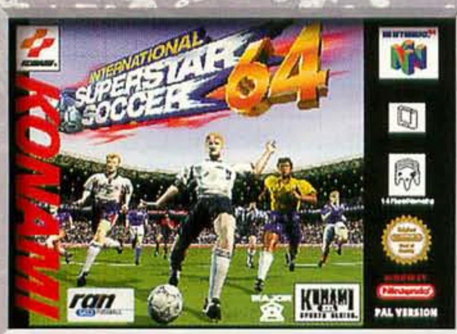
0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. ** ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

Die Preis-Offensive!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



DM 99,95*



DM 49,95*











WWW.KONAMI.COM

*Unverbindliche Preisempfehlung. (incl. MwSt.)